

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR  
TANGGA BERBASIS KONSERVASI PADA TEMATANAMAN  
DI TK POLRES PEDULI KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris  
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana S.Pd Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



OLEH  
**ANGGI FITRI RAHMADHANI**

**NIM 1811250026**

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
(UINFAS) BENGKULU  
TAHUN 2022 M/1443**

### PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anggi Fitri Rahmadhani

NIM : 1811250026

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah Dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Konservasi Pada Materi Tanaman Di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 2022

  
Anggi Fitri Rahmadhani  
NIM. 1811250026



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211 telp. (0736)-51276-51171-53879 fax  
(0736)51171-51172 Bengkulu  
Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Konservasi pada Tema Tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu”** yang disusun oleh **Anggi Fitri Rahmadhani, NIM. 1811250026**, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFA SBengkulu pada hari Selasa, tanggal 20 Desember 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang pendidikan/Tarbiyah pendidikan islam anak usia dini.

Ketua

**Dr. Kasmantoni, M. Si**

NIP. 197510022003121004

Sekretaris

**Budrianto, M. Sn**

NIDN. 2028089103

Penguji I

**Dr. Buyung Surahman, M. Pd**

NIP. 196110151984031002

Penguji II

**Zelvia Liska Afriani, M. Pd**

NIP. 199404202018012003

Bengkulu, 20 Januari 2023

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

**Dr. Agus Mulyadi, M.Pd**

NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdr/I Anggi Fitri Rahmadhani

NIM : 1811250026

Kepada,

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu

Di Bengkulu

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr/i :

**Nama** : Anggi Fitri Rahmadhani

**NIM** : 1811250026

**Judul Skripsi** : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Konservasi pada Tema Tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, 20 Januari 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dr. Kasmantoni, M. Si**  
NIP. 197510022003121004

  
**Ixsir Eliya, M. Pd**  
NIP. 199103292018012002

## PERSEMBAHAN

Perjuanganku dalam dunia Pendidikan akan terus berlangsung selama aku hidup dimuka bumi ini, sebuah karya tulis ilmiah ini kukerjakan dengan sungguh sungguh berharap ini menjadi berguna bagi pembacanya dan sekarang tibalah disaat bahagia, dengan kerendahan hati yang Allah SWT limpahkan kepada kita semua. Maka kupersembahkan karya tulisku kepada:

1. Allah SWT atas segala kenikmatan, kekuatan, kesabaran dalam menjalani kehidupan
2. Terkhusus kepada dua orang hebat dalam hidup saya , ayahanda dan ibunda, yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai tahap dimana skripsi ini akhirnya selesai. Terimakasih atas segala pengorbanan, nasihat dan do'a baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku.
3. Saudara-saudaraku tercinta Yesi Miyenti, Elvi Mardiani, Toni Miindra, Yeni Puspita Sari, Siska Widiанти. Terimakasih atas do'a baik serta dukungan luar biasa yang telah kalian berikan kepadaku.
4. Semua sanak family yang selalu mendoakan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen pembimbingku bapak Dr. Kasmantoni, M.Si dan bunda Ixsir Eliya, M.pd yang tidak pernah lelah

membimbing dan memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Sahabat seperjuangan, Anisa Trimadania, Atiek Puspita Sari, Mutiara Islamiati, Muhammad Rafi Apriansyah, Nadia Oktari dan Putri Melanda, yang selalu menyemangati, yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama ini dan yang telah menemani dalam suka maupun duka.
7. Seluruh teman-teman PIAUD angkatan 2018, khususnya lokal A, terimakasih atas do'a, semangat, tawa dan canda yang selalu menguatkan semoga tetap istiqomah.
8. Almamater kebanggaanku Universitas Islam Fatmawati Soekarno (UINFAS) Bengkulu

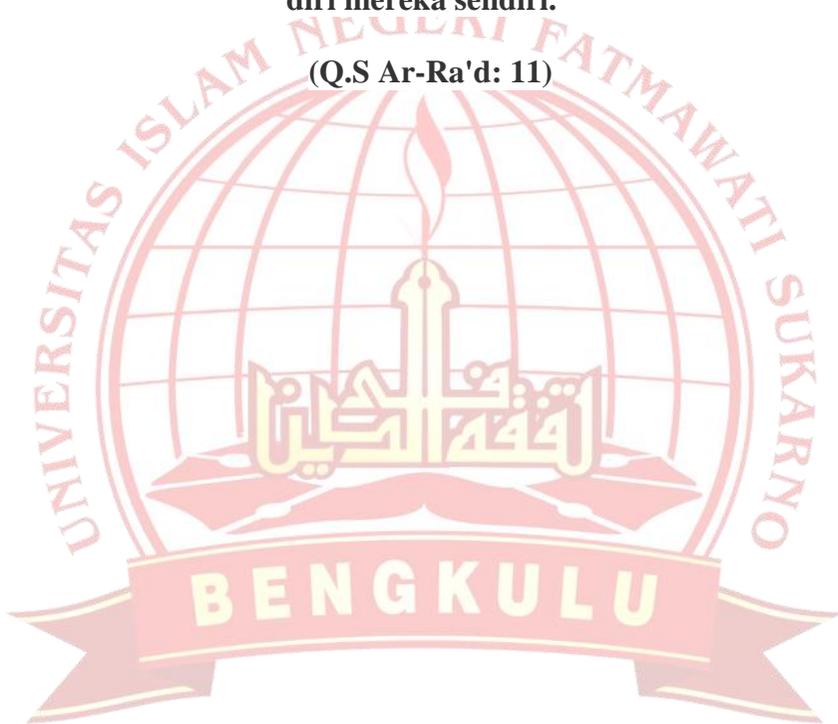


## MOTTO

بِأَنْفُسِهِمْ يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ إِنَّ

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri."

(Q.S Ar-Ra'd: 11)



## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA BERBASIS KONSERVASI PADA TEMA TANAMAN (Studi di di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu)**

**Penulis: Anggi Fitri Rahmadhani  
NIM 1811250026**

Pembimbing:

1. Dr. Kasmantoni, M.Si 2. Ixsir Eliya, M.Pd

Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kurangnya variasi media yang mendukung dalam proses belajar anak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media alat permainan edukatif ular tangga yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu. 1) Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media alat permainan edukatif ular tangga berbasis konservasi pada materi tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu. 2) Mengetahui kelayakan dan kepraktisan media permainan ular tangga media alat permainan edukatif ular tangga berbasis konservasi pada materi tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian pengembangan berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media permainan ular tangga “sangat valid”, hasil uji coba kepraktisan oleh guru “sangat praktis”. Dengan demikian, pengembangan media permainan ular tangga di desain sesuai karakteristik anak sehingga dapat digunakan dalam meningkatkan pengetahuan berbasis konservasi padatema tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu.

Kata Kunci: *Permainan Ular Tangga, berbasis konservasi pada tema tanaman, TK Polres Bengkulu Peduli*



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Konservasi Pada Tema Tanamandi Tk Polres Peduli Kota Bengkulu”**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Islam Negeri fatmawati sukarno Bengkulu. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengalami kesulitan dan penulis menyadari dalam penulisan proposal penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan proposal penelitian ini.

Penyusun menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd, Selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memfasilitasi dalam menimba ilmu pengetahuan di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd, Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan program studi pendidikan islam anak usia dini (PIAUD) dan membantu peneliti menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Ibu Aziza Aryati, M.Pd, Selaku Ketua Jurusan Tarbiyah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah mendukung penulisan skripsi ini.
4. Bapak Adi Saputra, M.Pd, selaku sekretaris jurusan Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah mendukung penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M. Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan masukan, arahan, kritikan dan saran dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Kasmantoni, M.Si, selaku pembimbing I yang telah berusaha payah meluangkan waktu dan pemikiran dalam membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
7. Ibu Ixsir Eliya, M.Pd, selaku pembimbing II, yang telah memberikan motivasi dan telah berusaha payah meluangkan waktu dan pemikiran dalam membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini selesai dengan baik.

8. Sege nap Civitas Akademik UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
9. Kepala TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangatlah penulis harapkan demi perbaikan dimasa yang akan datang.

Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya dan pendidikan umumnya. Semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya kepada kita semua.

Aamiin.

Bengkulu, Agustus 2022

**Anggi Fitri Rahmadhani**

**1811250026**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Media pembelajaran .....	7
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2. Macam-Macam Media Pembelajaran .....	9
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
4. Kriteria pemilihan Media Pembelajaran .....	12
5. Alat Permainan Edukatif.....	14

6. Ciri-Ciri Permainan Edukatif .....	
7. karakteristik Permainan edukatif.....	
B. Permainan Ular Tangga.....	15
1. Pengertian Permainan ular tangga.....	15
2. Komponen Pengembangan Media Permainan Ular Tangga.....	16
3. Cara Penggunaan Media Ular Tangga .....	18
C. Konservasi.....	19
D. Penelitian Relevan.....	20
E. Kerangka Berfikir.....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis penelitian.....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	25
C. Prosedur Pengembangan .....	25
D. Validasi dan Uji Coba Produk.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Teknik Analisa data.....	33
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	37
1. Tahap Analisis.....	37
2. Tahap Desain.....	39
3. Tahap Pengembangan .....	42
4. Tahap Implementasi .....	52
5. Tahap Evaluasi .....	54
B. Pembahasan.....	55

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan ..... 59  
B. Saran..... 60

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Kebutuhab Guru .....	30
Tabel 3.2 Kisi Kisi Instrumen Penilaian Untuk Validator .....	31
Tabel 3.3 Angket Kepraktisan oleh Guru .....	33
Table 4.1 Perbandingan Ular Tangga Sebelum Dan Sesudah Dikembangkan .....	42
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Pertama Ahli Materi .....	43
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Tahap Kedua Ahli Materi .....	44
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Pertama Ahli Media.....	46
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Kedua Ahli Media.....	47
Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa.....	49
Tabel 4.7 Data Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa .....	51
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Guru .....	53
Tabel 4.9 Perbandingan Ular Tangga Sebelum Dan Sesudah Dikembangkan .....	57



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	26
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan ADDIE.....	28
Gambar 4.2 Permainan Ular Tangga Sesudah Dikembangkan Tahap Awal .....	41
Gambar 4.3 Permainan Ular Tangga Sesudah Dikembangkan Tahap Akhir .....	41



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut, perkembangan terjadi sangat pesat. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 40% dari perkembangan manusia terjadi pada usia dini. Oleh karena itu, usia dini dipandang sangat penting sehingga diistilahkan usia emas (*golden age*). Setiap individu mengalami usia dini, hanya saja usia dini tersebut hanya terjadi satu kali dalam fase kehidupan setiap manusia, sehingga keberadaan usia dini tidak boleh disia-siakan.<sup>1</sup> Manusia tumbuh dan berkembang di berbagai aspek yaitu, perkembangan fisik (tubuh, otak, sensorik, dan keterampilan motorik), perkembangan social emosional, perkembangan kognitif atau intelegensi (belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa).<sup>2</sup>

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah Pendidikan yang diselenggarakan dengan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh

---

<sup>1</sup>Mauliana, Khaironi. (2018). Perkembangan Anak usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3.(1), 1-12

<sup>2</sup>Salma, Aulia, Khosibah, dan Dimyat. (2021). Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun di Indonesia. *Jurnal Obsesi*, 5.(2), 1860-1869

aspek kepribadian anak, oleh karena itu, Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.<sup>3</sup> Pemberian stimulasi aspek perkembangan anak harus sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini agar tumbuh kembang anak optimal dan meminimalisir terjadinya kecelakaan perkembangan.

Untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang maksimal pada anak usia dini diperlukan proses belajar yang aktif melalui pelayanan serta media pembelajaran yang mendukung melalui fasilitas sarana dan prasarana yang tersedia, karena dunia anak ialah bermain maka proses belajar untuk anak usia dini dilaksanakan dengan cara bermain, bermain untuk anak usia dini yaitu cara atau jalan bagi anak untuk menyampaikan hasil pemikirannya, perasaan dan cara mereka menjelajahilingkungannya. Bermain di sekolah dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak dengan cara memfasilitasi ruang, waktu dan alat bermain sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan anak yang harus terpenuhi, karena anak usia dini sedang dalam masa keemasan dimana perkembangan dan pertumbuhan anak sedang berkembang sangat pesat. Maka dari itu lingkungan

---

<sup>3</sup>Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kecana Prenanda Media group. 2018. h.1

sekitar anak harus banyak memberi stimulus pada anak agar perkembangan anak berkembang dengan optimal, stimulus yang diberikan dapat melalui bermain. Dengan bermain anak akan mendapat keterampilan baru dan memiliki fungsi bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.<sup>4</sup>

Bermain untuk anak usia dini yaitu bersenang senang namun mempunyai manfaat di antaranya yaitu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Bermain ialah aktivitas yang sangat disukai oleh anak-anak serta aktivitas bermain untuk anak pada dasarnya merupakan proses belajar anak itu sendiri. Dengan bermain anak bisa melakukan kegiatan yang merangsang serta mendorong pengembangan aspek-aspek kemampuan dan potensi yang sudah dimiliki anak. Anak belajar di mulai berdasarkan objek nyata, maka dari itu agar bermain anak lebih bermakna serta memiliki hasil yang baik harus ditunjang dengan menggunakan sarana atau alat permainan yang mengandung nilai-nilai pendidikan.

Bagi anak usia dini bermain sangatlah penting sebab melalui bermain anak dapat mengalami proses pembelajaran. Menurut Al-Gahazali sebagaimana dikutip Fadillah bermain merupakan salah satu yang penting bagi anak karena

---

<sup>4</sup> Novia, Rahmadiani. (2020). Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57-64

melarang anak untuk bermain akan mematahkan hatinya, menghambat kecerdasannya dan menghambat irama hidupnya.<sup>5</sup>

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Beberapa media pembelajaran yang dapat dipakaipada proses pembelajaran anak usia dini diantaranya ialah Alat Permainan Edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang didesain khusus untuk kepentingan pendidikan yang bisa dipergunakan untuk menstimulasi, mengembangkan, serta mengoptimalkan semua potensi yang terdapat pada anak.<sup>6</sup>

Alat permainan digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun edukatif mempunyai arti nilai pendidikan. maka jika dipadukan permainan edukatif dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Soetjningsih berpendapat APE (Alat Permainan Edukatif) dapat mengoptimalkan

---

<sup>5</sup> M .Fadillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT.Fajar Interpratama Mandiri, 2017, h.11

<sup>6</sup> Denadia, N. (2020). Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usi Dini*, 4(1), 9-14

perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Dipertegas juga dengan Andang Ismail bahwa alat permainan edukatif (APE) sebagai alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang ditujukan membantu perkembangan anak.<sup>7</sup>

Dasar penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar bisa kita temukan pada Alquran. Firman Allah Swt. pada surah An- Nahl (16):44, yaitu:<sup>8</sup>

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media alat permainan edukatif ular tangga. Permainan ular tangga yaitu permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang terbuat dari plastik spnduk yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Agar lebih menarik dan sesuai dengan pembelajaran berbasis konservasi materi tema tanaman maka peneliti melakukan

---

<sup>7</sup> Hermansyah, C., & Neni, M., & Uvi, L., (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(1). 25-34

<sup>8</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, Surah An-Nahl ayat 44

pengembangan terhadap permainan ular tangga yang akan dijelaskan pada bab landasan teori.

Keanekaragaman hayati yang terdapat di hutan Indonesia termasuk yang paling tinggi di dunia. Meskipun demikian, program konservasi di Indonesia dirasakan belum optimal karena berbagai masalah seperti pembalakan liar, alih fungsi lahan dan kebakaran hutan. Kondisi lingkungan alami yang setiap tahunnya semakin memprihatinkan. Manusia semakin tidak peduli, sehingga kerusakan lingkungan alam pun tidak dapat dihindari. Banyaknya kerusakan lingkungan akibat dari ulah manusia sendiri diantaranya pembalakan hutan secara liar yang mengakibatkan tanah longsor, pembuangan sampah yang dapat menyumbat saluran air sehingga banjir, kualitas tanah yang menurun karena tercemar oleh bahan-bahan plastik, limbah dan masih banyak lainnya. Kepedulian terhadap lingkungan harus ditanamkan sejak dini agar kesadaran akan menjaga lingkungan sekitar tertanam, sehingga kerusakan lingkungan dapat berkurang.

Setelah peneliti melakukan pra penelitian di TK Polres Peduli Kota Bengkulu pada tanggal 31 Maret 2022 ternyata munculah masalah yaitu penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional, menurut saya perlu adanya

pengembangan media pembelajaran selain menggunakan buku dan papan tulis.<sup>9</sup>

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Nur Qomariyah Nawafilah dan Masruroh berjudul Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan, permainan ini dibuat dengan tujuan agar kemampuan berhitung peserta didik dapat meningkat melalui aktivitas bermain. Hasil penelitian yaitu 1) kemampuan menghitung anak dapat ditingkatkan dengan kehadiran produk ular tangga matematika, 2) kualitas produk termasuk sesuai guna di implementasikan saat pembelajaran, 3) tujuan pembelajaran dapat tercapai akibat kehadiran produk, 4) motivasi belajar anak meningkat sebab produk dianggap membuat belajar menjad mengasyikkan.

Agar mempermudah penulisan dalam melakukan penelitian, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti agar penelitian dapat terarah, sehingga penulis hanya akan membahas tentang pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Konservasi Pada Tema Tanaman khususnya pada sub tema tanaman hias sub sub tema bungadi TK Polres Peduli Kota Bengkulu, karena pada

---

<sup>9</sup> Hasil observasi, pada tanggal 31 Maret 2022

tema tanaman sub tema tanaman hias sub sub tema bunga lebih dekat dengan anak, mudah ditemukan serta mudah dikenal oleh anak.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mencoba mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Konservasi Pada Tema Tanaman DI TK Polres Peduli Kota Bengkulu”.

### **B. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan alat permainan edukatif ular tangga berbasis konservasi pada tema tanaman di TK Polres Peduli Kota Bengkulu.

### **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu: Bagaimana pengembangan alat permainan edukatif ular tangga berbasis konservasi pada tema tanaman di TK Polres Peduli Kota Bengkulu?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk mengembangkan alat permainan edukatif ular tangga berbasis konservasi pada tema tanaman di TK Polres Peduli Kota Bengkulu.

## **E. Manfaat penelitian**

### **1. Secara teoritis**

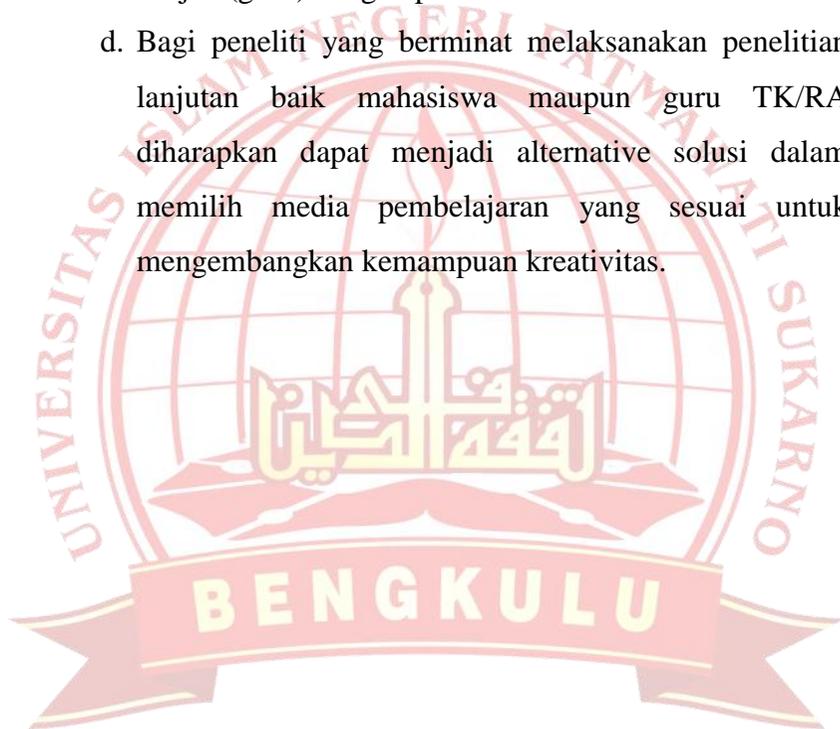
- a. Penelitian ini sangat bermanfaat untuk menambah wawasan berfikir tentang berbagai macam media yang bisa digunakan pengajaran seperti alat permainan edukatif ular tangga berbasis konservasi pada tema tanaman.
- b. Sebagai bahan masukan atau referensi bagi sekolah lain yang ingin melakukan pengajaran dengan menggunakan media alat permainan edukatif ular tangga berbasis konservasi pada tema tanaman.
- c. Sebagai refensi penelitian di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya pengembangan alat permainan edukatif ular tangga berbasis konservasi pada tema tanaman.

### **2. Secara praktis**

- a. Bagi peserta didik adalah dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu proses belajar melalui media alat permainan edukatif ular tangga berbasis konservasi pada tema tanaman yang menyenangkan, efektif dan efisien, sehingga dapat mengembangkan kemampuan kreativitas
- b. Bagi guru adalah dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan mampu menerapkan media yang variatif

pada peserta didik secara efektif dan efisien yang dapat mengembangkan kemampuan kreativitas.

- c. Bagi sekolah adalah dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan suatu rekomendasi untuk materi yang akan disampaikan dalam pelatihan-pelatihan pengembangan diri pada subjek melalui berdiskusi antara koordinasi subjek (guru) dengan peneliti.
- d. Bagi peneliti yang berminat melaksanakan penelitian lanjutan baik mahasiswa maupun guru TK/RA diharapkan dapat menjadi alternative solusi dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan kreativitas.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gearlach dan Ely mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.<sup>10</sup>

Menurut Fleming mengartikan media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Hamijojo dalam Lathuheru memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang di gunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyampaikan ide, gagasan atau pendapat.<sup>11</sup>

Menurut Sardiman, dkk menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga

---

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers, 2013, h.3

<sup>11</sup> Siarni, dkk. (2015). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal kreatif tadulako online*, 3(2), h.96

dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Adapun pendapat lain dari Briggs menyatakan bahwa media yaitu segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi belajar yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat untuk belajar.<sup>12</sup>

Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dibuatnya dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan tenaga pengajar dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan. Media pembelajaran bisa berupa gambar, modul, buku teks, alat-alat teknologi dan sejenisnya.<sup>13</sup>

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berasal

---

<sup>12</sup> Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Publishing, 2016), hal 124.

<sup>13</sup> Sodik, A. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 2(1), 88-100

dari sumber-sumber terpercaya dimana pendidik memberikan informasi tersebut kepada peserta didik sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran.<sup>14</sup>

Adapun pengertian media pembelajaran yang dikemukakan oleh Gagne merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru kepada anak didik (ataupun sebaliknya) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dalam proses pembelajaran.<sup>15</sup>

Berdasarkan pendapat dari para pakar, dapat penulis simpulkan bahwasanya media adalah perantara penyampaian suatu informasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk memudahkan penyampaian pesan-pesan kepada anak didik atau siswa.

---

<sup>14</sup> Rudi, H., & Hanifa, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68-73

<sup>15</sup> Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran*, (Bandung: Cv Pustaka Setia, 2019), hal 130.

## 2. Macam-Macam Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan media atau alat perantara dalam menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini karena anak usia dini tidak luput dari media pembelajaran namun prinsipnya alat yang digunakan sebagai media pembelajaran tersebut harus bisa menstimulasikan semua aspek perkembangan anak dan mampu mengatasi rasa bosan pada anak sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif.

Berikut ini merupakan jenis media dalam kegiatan bermain sambil belajar pada Taman Kanak-Kanak antara lain:

- a. Media visual merupakan media yang cara penyampaian pesannya terfokus melalui indra pengelihatan. Media visual ini merupakan sala satu media yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran dikelas. Media visual ini terbagia atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyaksikan (*non-projected visual*). Media grafik termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan dengan indra pengelihatan. Pesan dituangkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Selain sederhana dan mudah membuatnya biayanya pun relative murah..

- b. Media audio merupakan media yang cara menyampaikan pesannya dalam bentuk auditif atau hanya dapat didengar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk mempelajari isi tema.
- c. Media audio-visual merupakan kombinasi dari media visual dan media audio atau media yang dapat dilihat dan didengar. Dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran bagi peserta didik semakin lengkap dan optimal
- d. Media lingkungan yaitu suatu tempat atau keadaan (suasana) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Dalam kata lain, media lingkungan merupakan lingkungan yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini, di mana anak-anak dikenalkan atau dibawah kesuatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sedangkan lingkungan yang dimaksud dapat berupa perkebunan, taman-taman sekolah, dan museum mau pun ketempat wisata yang mempunyai nilai pendidikan lainnya.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Donni Juni Priansa. *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran*, Bandung: Cv Pustaka Setia, 2019, h.141-144.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik menjelaskan mengenai penggunaan media pengajaran dalam dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru serta membangkitkan motivasi maupun rangsangan dalam kegiatan belajar, sehingga berpengaruh terhadap psikologi peserta didik.<sup>17</sup> Ibrahim menjelaskan mengenai pentingnya media pembelajaran sebab media pembelajaran berfungsi dalam membangkitkan rasa senang dan semangat peserta didik serta membantu membentuk pengetahuan pada pola pikir peserta didik melalui mengubah suasana belajar yang menyenangkan.<sup>18</sup> Yunus dalam bukunya *Attarbiyatu Watta'liim* mengungkapkan biasanya media pengajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman. seseorang yang hanya mendengarkan mempunyai tingkat pemahaman yang berbeda dan seseorang yang memahami dengan baik lebih baik dibandingkan dengan seseorang yang hanya melihat maupun mendengarkan.<sup>19</sup>

Menurut Rudi Haryadi fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu dapat menarik perhatian siswa apalagi

---

<sup>17</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers, 2013, h.19

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers, 2013, h.2

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers, 2013, h.20

dengan menggunakan sesuatu yang baru dan menarik, dapat memperjelas ketika menyampaikan materi ataupun informasi, dapat menghindari kesalahan pemahaman terhadap materi yang dijelaskan, dapat meyatukan perbedaan dari berbagai tipe gaya belajar siswa, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya, serta dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif.<sup>20</sup>

Dari pendapat para ahli maka penulis menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengefektifitaskan kegiatan pembelajaran serta membantu pendidik dalam menyampaikan pesan dan isi pelajaran sehingga membangkitkan motivasi dan minat peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina sanjaya menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

a. Fungsi komunikatif.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

b. Fungsi motivasi.

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran

---

<sup>20</sup> Rudi, H., & Hanifa, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68-73

tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

c. Fungsi kebermaknaan.

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptasebagai *aspek* kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

d. Fungsi penyamaan persepsi.

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

e. Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Rizqi, I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akutansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107

#### 4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Hal yang sangat membanggakan bagi seorang guru sudah mampu membuat suatu media bermain hasil idenya sendiri, ia akan menemukan kepuasan sendiri ketika alat tersebut dimaikan oleh siswanya. Alat-alat yang dibuatnya sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswanya baik dari sisi tingkat kesulitan maupun variasi media bermain itu sendiri agar anak tidak mudah bosan atau anak selalu tertantang mau mencobanya.

Namun, dalam pembuatan media bermain atau sumber belajar, seorang guru harus tetap memperhatikan atau mempertimbangkan dari segi keamanan media bermain itu sendiri. Menjaga keselamatan, kesehatan, dan keamanan anak merupakan persyaratan utama bagi seorang guru dalam membuat media permainan. bontulalu hal yang harus diperti,namngkan itu hal- hal kecil mengenai pembuatan alat bermain harus pula diperhitungkan.<sup>22</sup>

Adapun beberapa atribut media pembelajaran yang perlu diperhatikan aspek kesesuaiannya dengan kondisi faktual pembelajaran dan potensinya dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik adalah sebagai berikut.

---

<sup>22</sup> Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014. h.39

a. Konten Media Pembelajaran

Konten media pembelajaran dapat dilihat dari tingkat kesesuaiannya dengan kurikulum dan kebutuhan pengguna. Misalnya, materi media pembelajaran menggunakan bahasa yang baik, sistematis, estetikanya menarik, dan memiliki kualitas audio dan visual yang baik.

b. Fitur

Adapun fitur media pembelajaran dapat dilihat dari kemampuannya dalam melayani berbagai kegiatan pembelajaran. Misalnya: media pembelajaran memungkinkan untuk digunakan oleh individu, kelompok kecil, dan kelompok besar, media pembelajaran dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan penyajian materi, pengelolaan tugas, dan penilaian, dan media pembelajaran dapat melakukan komunikasi *interaktif* (dua arah) dengan penggunanya.

c. Harga

Harga yang dimaksud di sini meliputi biaya pembelian produk, teknologi pendukungnya, dan biaya perawatannya. Harga dari sebuah barang antara lain dipengaruhi oleh kualitas bahan, kecanggihan fiturnya, kuantitas produksinya, dan proses distribusinya.

d. Ketersediaan

Ketersediaan adalah berkaitan dengan kesesuaian jumlah produk yang tersedia dengan kebutuhan, ketersediaan alat transportasi untuk menghadirkan media tersebut, dan kemampuan infrastruktur sekolah atau para penggunanya untuk menggunakannya di sekolah dan di luar sekolah.

e. Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dari aspek yaitu: tingkat kecepatan pengguna dalam memahami cara menggunakannya, tingkat fleksibilitas media pembelajaran dengan berbagai tempat dan waktu, dan kemudahan dalam perawatan.

f. Keawetan

Keawetan media pembelajaran berkaitan dengan daya tahan media pembelajaran saat digunakan dalam jangka waktu yang lama, berulang kali, dan di berbagai tempat yang berbeda.

g. Tingkat kebaruan

Media pembelajaran baru biasanya menawarkan pengalaman yang berbeda dan lebih menarik di bandingkan dengan pengalaman yang diberikan oleh media pembelajaran sebelumnya. Oleh karena itu, pendidik dan peserta didik penting untuk mengenali dan memanfaatkan media pembelajaran baru agar proses

pembelajaran lebih menarik dan tidak ketinggalan zaman.<sup>23</sup>

## 5. Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Beberapa cara dilakukan kepada anak didik untuk belajar adalah dari permainan edukatif. Alat Permainan Edukatif adalah alatperaga yang dirancang untuk mengembangkan perkembangan dan pertumbuhan anak yang mengandung nilai pendidikan.<sup>24</sup>

Alat permainan edukatif penting untuk diberikan kepada anak-anak usia dini. Tanpa alat permainan edukatif, anak akan merasa jenuh dan bosan dalam belajar. Selain bertujuan agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar APE

---

<sup>23</sup> Hamdan, Husein, B. & Dessy, Noor, A. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33-46

<sup>24</sup> Uswatun, Hasanah. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40

juga akan membuat anak menjadi bertambah senang dan dapat bereksplorasi dengan pembelajaran sesuai tema. Oleh karena itu, pada setiap pembelajaran di usia dini, orangtua atau pendidik perlu menyediakan alat permainan edukatif tersebut dan memilih jenis APE yang tepat untuk anak didiknya.<sup>25</sup>

Taman Kanak-kanak tentunya harus memiliki APE, baik itu sekolah yang dikelola oleh pemerintah maupun yayasan swasta. menggunakan APE, anak akan bermain dan bereksplorasi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya. Kegiatan main dan bereksplorasi yang menyenangkan akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama, kemampuan berbahasa, kognitif, motorik, dan sosial emosional.<sup>26</sup>

Adam berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Alat

---

<sup>25</sup> Uswatun, Hasanah. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40

<sup>26</sup> Dwi, Prasetiyawati, dkk. (2019). Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader Paud Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape). *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1(1), 59-74

Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan.<sup>27</sup>

Berdasarkan uraian diatas yang dimaksud alat permainan edukatif adalah semua alat yang dirancang khusus untuk digunakan dalam kepentingan pendidikan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar anak di sekolah.

#### **6. Ciri-Ciri Permainan Edukatif**

Dalam memilih alat dan perlengkapan bermain dan belajar anak untuk kegiatan kreatif anak, pendidik dan orang tua sebaiknya memperhatikan ciri-ciri peralatan yang baik. Ciri-ciri peralatan yang baik, diantaranya:

- a) Desain Mudah dan Sederhana

Pemilihan alat untuk kegiatan kreativitas anak sebaiknya memilih yang sederhana dari desainnya.

---

<sup>27</sup> Baik, Nilawati, Astini, dkk. (2017). Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (Ape) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31-40

b) Multifungsi (Serba Guna)

Peralatan yang diberikan kepada anak sebaiknya serba guna, sesuai bagi anak laki-laki atau bagi anak perempuan

c) Menarik

Pilihlah peralatan yang memungkinkan dan dapat memotivasi anak untuk melakukan berbagai kegiatan, serta tidak memerlukan pengawasan yang terus menerus, atau penjelasan panjang lebar mengenai cara penggunaannya.

d) Berukuran Besar

Alat kreatifitas yang berukuran besar akan memudahkan anak untuk memegangnya

e) Awet

Biasanya peralatan yang tahan lama harganya mahal, namun demikian tidak semua peralatan yang tahan lama harganya mahal.

f) Sesuai Kebutuhan

Sedikit atau banyaknya peralatan yang digunakan tergantung pada seberapa banyak kebutuhan anak akan peralatan tersebut.

g) Tidak Membahayakan

Artinya tidak terbuat dari bahan-bahan maupun bentuk yang membahayakan anak.

h) Mendorong Anak untuk Bermain Bersama

Untuk mendorong anak dapat bermain bersama, maka diperlukan alat yang dapat merangsang kegiatan yang melibatkan orang lain.

i) Mengembangkan daya Fantasi

Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, karena dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba dan melatih daya fantasinya.

j) Bukan Karena Kelucuan dan Kebagusannya

Orang tua atau guru sebaiknya memilih peralatan yang dapat menunjang perkembangan kognisi, afeksi, dan motorik anak dengan baik.

k) Bahan Murah dan Mudah Diperoleh

Orang tua ataupun pendidik yang menciptakan suatu alat permainan, anak akan lebih suka dari pada apa yang dibeli, karena kreativitas memiliki nilai plus dibanding dengan membeli yang sudah siap pakai.<sup>28</sup>

Dari apa yang telah disampaikan sebelumnya dapat menjadi acuan bagi orang tua atau guru dalam menyediakan maupun membuat Alat Permainan Edukatif yang sesuai untuk anak usia dini.

---

<sup>28</sup>Hijriati, H. (2017). *Peranan dan manfaat APE untuk mendukung kreativitas anak usia dini*. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 3(2), 59-69.

## 7. Karakteristik Permainan Edukatif

Beberapa karakteristik permainan edukatif yang ditetapkan oleh Pendidik dalam menerapkan permainan edukatif untuk anak usia dini sebagai berikut:

a. Diperuntukkan bagi anak usia pra sekolah

Yakni permainan yang memang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada anak usia pra sekolah, jadi dengan begitu permainan disesuaikan dengan perkembangan anak dan kemampuan anak.

b. Multifungsi

Permainan edukatif bisa dilakukan untuk berbagai variasi perkembangan anak, sehingga stimulasi yang didapat anak juga lebih beragam. Selain untuk bermain, permainan edukatif juga dapat digunakan untuk belajar dan mencari pengalaman yang baru. Fungsi lain melakukan permainan edukatif adalah anak akan lebih kreatif, mandiri, sehat, lebih peka sosial, dan dapat melatih emosional anak.

c. Melatih *problem solving*

Dalam memainkan suatu permainan edukatif anak diminta untuk melakukan *problem solving*. Permainan edukatif harus dapat membuat anak berfikir agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam permainan puzzle misalnya, anak diminta untuk menyusun

potongan-potongannya menjadi utuh. Dalam bermain menyanyi (seperti: lagu sedang apa) anak dituntut untuk memikirkan lemparan lagu dari kelompok lainnya. Dalam permainan fisikpun seperti permainan petak umpet anak harus bisa berfikir di mana perkiraan tempat-tempat strategis yang digunakan temannya untuk bersembunyi.

d. Melatih konsep-konsep dasar

Melalui permainan edukatif, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, mengenal warna, mengenal mata angin, mengenal aneka macam rasa, dan mengenalkan perasaan. Permainan edukatif yang seperti ini dapat dilakukan sendiri, berkelompok bersama temanteman dan bersama guru atau orang tua.

e. Dapat melatih ketelitian dan ketekunan

Dengan permainan edukatif, anak tidak hanya sekedar menikmati mainannya saja tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya. Permainan edukatif yang dapat melatih ketelitian dan ketekunan seperti bermain, membaca, menulis, mengeja, bermain musik, bermain berhitung, bermain teka teki dan bermain puzzle.

f. Merangsang kreativitas

Permainan edukatif ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi permainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya, lewat permainan rancang bangun mainan kayu misalnya, kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya tidak hanya mengekor saja.<sup>29</sup>

## **B. Permainan Ular Tangga**

### **1. Pengertian Permainan Ular Tangga**

Menurut Melsi ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnaningsih berpendapat ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak.<sup>30</sup> Alamsyah Said mengemukakan bahwa Ular tangga adalah jenis permainan

---

<sup>29</sup>Hijriati, H. (2017). *Peranan dan manfaat APE untuk mendukung kreativitas anak usia dini*. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 3(2), 59-69.

<sup>30</sup>Eka, Setiawati. Solihatulmilah, & Lebak. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak, *Jurnal Petik*, 5(1), 85-91

yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Penulis menyimpulkan bahwa permainan ular tangga ialah permainan tradisional yang dimainkan sejumlah dua orang atau lebih, yang terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak serta dalam beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya antar kotak lain. Ular tangga terdiri dari selembar papan atau kertas bergambar yang didalamnya memiliki 100 kotak, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Sedangkan pengembangan alat permainan edukatif ular tangga untuk berbasis budaya Indonesia materi tanah airku ini dimodifikasi hanya terdapat 20 kotak. Kotak berisi pengetahuan berbasis konservasi tentang tanaman khususnya pada tanaman hias. Dalam permainan ular tangga ini juga terdapat dadu yang terbuat dari kain flannel yang di isi busa berbentuk kotak dengan sisi dadu yang berjumlah enam sisi.

Aturan dalam memainkan permainan ular tangga ialah dengan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ular tangga

bersifat interaktif, mendidik dan menghibur, sederhana dan praktis. Hal ini dapat membikin permainan ular tangga disenangi oleh anak-anak, karena sifatnya yang sederhana dan menarik. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Seiring perkembangan zaman permainan tradisional semakin kurang diminati oleh anak-anak karena adanya teknologi yang canggih seperti gadget. Hal tersebut peneliti mencoba membangkitkan minat anak terhadap permainan tradisional dan mengembangkan media yang menarik serta inovatif sebagai media permainan dan sebagai sarana pembelajaran.

## **2. Komponen Pengembangan Media Permainan Ular Tangga**

Dengan memodifikasi diharapkan permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai suatu media untuk mengembangkan pengetahuan anak tentang budaya di Indonesia. Tidak hanya permainan yang memberikan perasaan senang tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan penanaman karakter yang efektif.

Cara memainkan permainan pada permainan ular tangga berbasis budaya Indonesia tema tanah airku tidak berbeda dengan cara memainkan permainan ular tangga pada umumnya. Namun pada permainan ular tangga ini, papan permainan dirancang sedemikian mungkin. Gambar

yang terdapat pada kotak-kotak permainan diganti dengan pengetahuan dasar tanaman sub tema tanaman hias sub sub tema bunga.

Media permainan ular tangga yang dikembangkan mempunyai beberapa komponen diantaranya:

a. Alas Permainan

Alas permainan terbuat dari plastik spanduk dengan ukuran 200x300cm berbentuk persegi yang dikombinasikan dengan berbagai warna, terdapat gambar kotak-kotak yang berisi gambar-gambar tanaman pada setiap kotak yang berjumlah keseluruhan kotak sebanyak 20. Setiap kotak mempunyai nomor dimana ketika pion berada pada nomor tersebut, pemain harus mengikuti instruksi dan memahami isi kotak. Kotak yang terdapat dalam papan permainan terdapat pengetahuan dasar tanaman yang dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang konservasi tanaman. Selain itu di papan permainan ular tangga terdapat gambar ular dan tangga. Ketika pemain mendapatkan kotak dikepala ular maka pemain harus turun ke tempat ujung ekor ular sedangkan sebaliknya jika mendapat kotak yang berisi gambar tangga maka pemain harus naik sesuai perintah.

b. Pion

Pion dalam permainan ular tangga dipakai sebagai petunjuk tempat dimana letak posisi pemain. Yang

menjadi pion di sini ular tangga pengembangan ini ialah pemain itu sendiri.

c. Dadu

Dadu dalam permainan ular tangga berbentuk kubus yang terbuat dari bahan flanel yang di isi dengan busa dengan masing-masing sisi memiliki 1-6 mata dadu. Pengundian dadu dilakukan oleh pemain satu kali pengundian, ketika pemain dadu memperoleh mata dadu maka pemain boleh menjalankan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh. Disini peneliti menggunakan kain flannel untuk bahan membuat dadu.

d. Bintang

Bintang dalam permainan ular tangga terbuat dari bahan flanel yang di isi dengan busa. Bintang di sini bermanfaat sebagai penanda jika pemain sudah menyelesaikan pemain.

### **3. Cara Penggunaan Media Permainan Ular Tangga**

Tata cara penggunaan permainan ular tangga sama halnya pada permainan sebelumnya. Cara permainan ular tangga menurut Alamsyah Said dalam buku 95 strategi pengajar multiple intelegences menjelaskan tentang langkah-langkah menggunakan ular tangga:

a. Tiap siswa bergantian melempar dadu.

- b. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 1, maka siswa harus berjalan 1 kotak pada permainan ular tangga.
- c. Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin.
- d. Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun, maka poin pemain harus mengikuti posisi ular turun, begitu pula jika pemain mendapatkan gambar tangga maka pemain harus naik mengikuti posisi tangga.
- e. Pemenang dari permainan ini adalah anak yang terlebih dahulu selesai dari permainan papan ular tangga.<sup>31</sup>

Namun terdapat beberapa perbedaan pada permainan ular tangga yaitu dari aturan permainan. Berikut ini adalah tata cara permainan ular tangga yang peneliti kembangkan:

1. Permainan ular tangga dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun, dan didampingi orang tua atau guru sebagai pemandu jalannya permainan
2. Anak berdoa sebelum melakukan permainan
3. Untuk memulai permainan, anak dipersilahkan melempar dadu.

---

<sup>31</sup>Alamsyah Said Dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2015, h.240

4. Pemain yang sudah mendapatkan giliran dapat menjalankan pion kekotak sesuai mata dadu yang diperoleh
5. Ketika pion sudah menempati tempat yang diperoleh, pemain harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak. yang ada di kotak.
6. Pada saat pemain bermain dan pion berhenti di kotak yang berisi kepala ular, maka pemain turun mengikuti kotak ujung ekor ular berada. Dan jika pemain berhenti ke kotak yang berisi tangga maka pemain berhak naik atau maju mengikuti arah tangga.
7. Setelah pemain pertama dapat menyelesaikan soal maka kesempatan pemain selanjutnya untuk mengikuti aturan seperti pemain pertama.
8. Pemenang ditentukan dengan siapa yang terlebih dahulu mencapai kotak finish.

### C. Konservasi

Konservasi merupakan upaya pelestarian atau perlindungan terhadap sesuatu. Berkaitan dengan gangguan dan kerusakan kehati, konservasi diterjemahkan sebagai *the wise use of nature resource* (pemanfaatan sumberdaya alam secara bijaksana). Konservasi Sumber Daya Alam Hayati adalah pengelolaan sumberdaya alam hayati yang pemanfaatannya dilakukan secara bijaksana untuk menjamin

kesinambungan persediaannya dengan tetap memelihara dan meningkatkan kualitas nilai dan keanekaragamannya.<sup>32</sup>

Keanekaragaman hayati yang terdapat di hutan Indonesia termasuk yang paling tinggi di dunia. Meskipun demikian, program konservasi di Indonesia dirasakan belum optimal karena berbagai masalah seperti pembalakan liar, alih fungsi lahan dan kebakaran hutan. Kondisi lingkungan alami yang setiap tahunnya semakin memprihatinkan. Manusia semakin tidak peduli, sehingga kerusakan lingkungan alam pun tidak dapat dihindari. Banyaknya kerusakan lingkungan akibat dari ulah manusia sendiri diantaranya pembalakan hutan secara liar yang mengakibatkan tanah longsor, pembuangan sampah yang dapat menyumbat saluran air sehingga banjir, kualitas tanah yang menurun karena tercemar oleh bahan-bahan plastik, limbah dan masih banyak lainnya. Kepedulian terhadap lingkungan harus ditanamkan sejak dini agar kesadaran akan menjaga lingkungan sekitar tertanam, sehingga kerusakan lingkungan dapat berkurang.

Penulis menyimpulkan bahwa Konservasi adalah sebuah proses pengelolaan sumber daya yang dikelola oleh

---

<sup>32</sup>Rumperiai, M. G. (2020, March). Konservasi tanaman matoa (*Pometia pinnata* Forst) menurut tradisi Suku Kurudu Di Pulau Kurudu Kabupaten Kepulauan Yapen-Papua. jurnal *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*.

lembaga konservasi untuk tujuan pemeliharaan dan perlindungan, serta mencegah kerusakan dan kepunahan sumber daya alam.

#### **D. Penelitian Relevan**

*Pertama*, hasil penelitian Shinta Efriliyani berjudul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada Pembelajaran Ppkn Kelas Iii Sd Negeri 20 Kota Bengkulu. Media pembelajaran berupa media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu yang telah dikembangkan telah diujikan melalui angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 4,55 dikategorikan sangat layak, angket validasi materi dengan rata-rata penilaian sebesar 4,4 dikategorikan sangat layak. Media tersebut di uji coba dengan responden kelompok terbatas di kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu yaitu siswa kelas III B berjumlah 30 orang dan 3 guru wali kelas III melalui angket. Angket siswa kelas III B dengan rata-rata penilaian sebesar 0,98 dikategorikan Memenuhi Aspek Kepraktisan, angket guru kelas III dengan

rata-rata penilaian 123 sebesar 1,00 dikategorikan Memenuhi Aspek Kepraktisan.<sup>33</sup>

Dalam penelitian ini mempunyai persamaan berupa variable yaitu pengembangan alat permainan edukatif ular tangga. Sedangkan perbedaannya terletak pada model pengembangan, pada penelitian Shinta Efriliyanimenggunakan model penelitian Brog and Gall sedangkan pada penelitian penulis menggunakan model pengembangan ADDIE.

*Kedua*, hasil penelitian Nur Qomariyah Nawafilah dan Masruroh berjudul Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan, permainan ini dibuat dengan tujuan agar kemampuan berhitung peserta didik dapat meningkat melalui aktivitas bermain. Metode yang akan di pakai dalam permainan ini ialah metode deskriptif sedangkan pendekatan yang dipakai ialah pendekatan kualiatatif. Hasil penelitian yaitu 1) kemampuan menghitung anak dapat ditingkatkan dengan kehadiran produk ular tangga matematika, 2) kualitas produk termasuk sesuai guna di implementasikan saat

---

<sup>33</sup>Efriliyani, Shinta (2022) *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada Pembelajaran Ppkn Kelas Iii Sd Negeri 20 Kota Bengkulu*. Diploma Thesis, UIN Fatmawati Sukarno.

pembelajaran, 3) tujuan pembelajaran dapat tercapai akibat kehadiran produk, 4) motivasi belajar anak meningkat sebab produk dianggap membuat belajar menjad mengasyikkan.<sup>34</sup>

Dalam penelitian ini mempunyai persamaan berupa variable yaitu pengembangan alat permainan edukatif ular tangga. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode yang digunakan, metode yang digunakan pada penelitian Nur Qomariyah Nawafilah dan Masruroh yaitu metode deskriptif sedangkan pendekatan yang dipakai ialah pendekatan kualiatatif.

*Ketiga*, hasil penelitian Moch Chabib, Ery Tri Djatmika dan Dedi Kuswandi berjudul Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD, Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga untuk mengatasi masalah tentang menurunnya motivasi dan keefektifan siswa di kelas. teknik pengumpulan data yang dipakai yaitu observasi dan wawancara. Model penelitian yang digunakan adalah Model Dick and Carey. Hasil penelitian ini adalah pengembangan media permainan ular tangga menggunakan model dick and carey dengan 10 tahapan

---

<sup>34</sup> Nur, Qomariyah, Nawafilah. dan Masruroh. (2020). Pengembangan Alat Peraga Edukatif Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Gumingrejo Tikung Lamongan, *jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1)

sangat efektif dilakukan. Keefektifan ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa pada saat post-test. Rata-rata siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM sebesar 75 yang kemudian dilakukan uji-t untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa.<sup>35</sup>

Dalam penelitian ini mempunyai persamaan berupa model penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) data dan variabel yaitu media permainan ular tangga. Perbedaannya terletak pada variabel terkait.

*Keempat*, hasil penelitian Eka Setiawati, dkk., yang berjudul Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. Dalam jurnal ini disimpulkan bahwa Terdapat peningkatan nilai kemampuan moral agama anak dengan permainan ular tangga, berdasarkan hasil analisa, peneliti menyimpulkan hal ini terjadi karena kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan aspek moral agama dilakukan dengan menggunakan metode permainan ular tangga. Selain dipengaruhi oleh media, keberhasilan peningkatan kemampuan moral agama dengan permainan ular tangga juga dipengaruhi dengan keterampilan guru dalam mengajar dan menstimulasi anak untuk meningkatkan

---

<sup>35</sup> Moch, Chabib. dkk., (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD, *jurnal pendidikan*, 2(7)

kemampuan moral agama dengan metode permainan ular tangga dan mengungkapkan pendapatnya.<sup>36</sup>

Dalam penelitian ini mempunyai persamaan berupa variable yaitu pengembangan alat permainan edukatif ular tangga. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitian.

*Kelima*, hasil penelitian Tipani Liani Dewi dkk, yang berjudul Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka Diperoleh kesimpulan bahwa Perencanaan pembelajaran memiliki target sebesar 100%, dimulai dari siklus I mencapai 96,3% dengan kriteria sangat baik, terdapat satu indikator yang bermasalah, tetapi pada siklus ini belum mencapai target yang diharapkan. Kemudian pada siklus II telah diperbaiki masalah pada siklus sebelumnya, sehingga pada siklus ini mencapai target 100%. Kemudian dipertahankan pada siklus III sama seperti siklus sebelumnya mencapai target 100% dengan kriteria sangat baik. Pada tahap pelaksanaan kinerja guru dengan target 100% , pada siklus I terdapat beberapa indikator yang bermasalah yang

---

<sup>36</sup> Eka. Setiawati. Desri. Elih, Solihatulmilah. Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak?. *Jurnal petik*. 5(1) (2019): 85-91.

mendapatkan skor 2, maka memperoleh persentase sebesar 84%. Pada siklus II dengan memperbaiki permasalahan sebelumnya, siklus ini mencapai 98% belum mencapai target yang diharapkan karena masih terdapat satu indikator yang mendapat skor 2 karena skor ideal sama dengan 3. Kemudian, pada siklus III telah memperbaiki indikator tersebut, sehingga memperoleh persentase 100% sesuai dengan target.<sup>37</sup>

Dalam penelitian ini mempunyai persamaan berupa model penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) data dan variabel yaitu media permainan ular tangga. Perbedaannya terletak pada variable terkait.

#### **E. Kerangka Berfikir**

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori yang berhubungan dengan berbagai factor telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Dalam proses belajar mengajar salah satu cara atau metode yang digunakan adalah dengan menggunakan media untuk meningkatkan kecerdasan anak usia dini. Salah satu media yang dapat

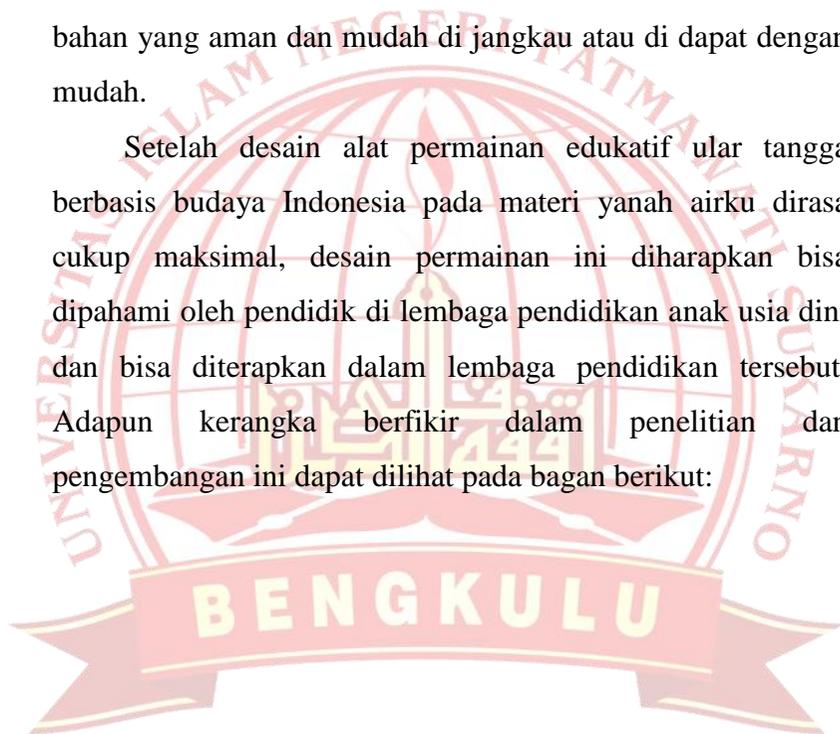
---

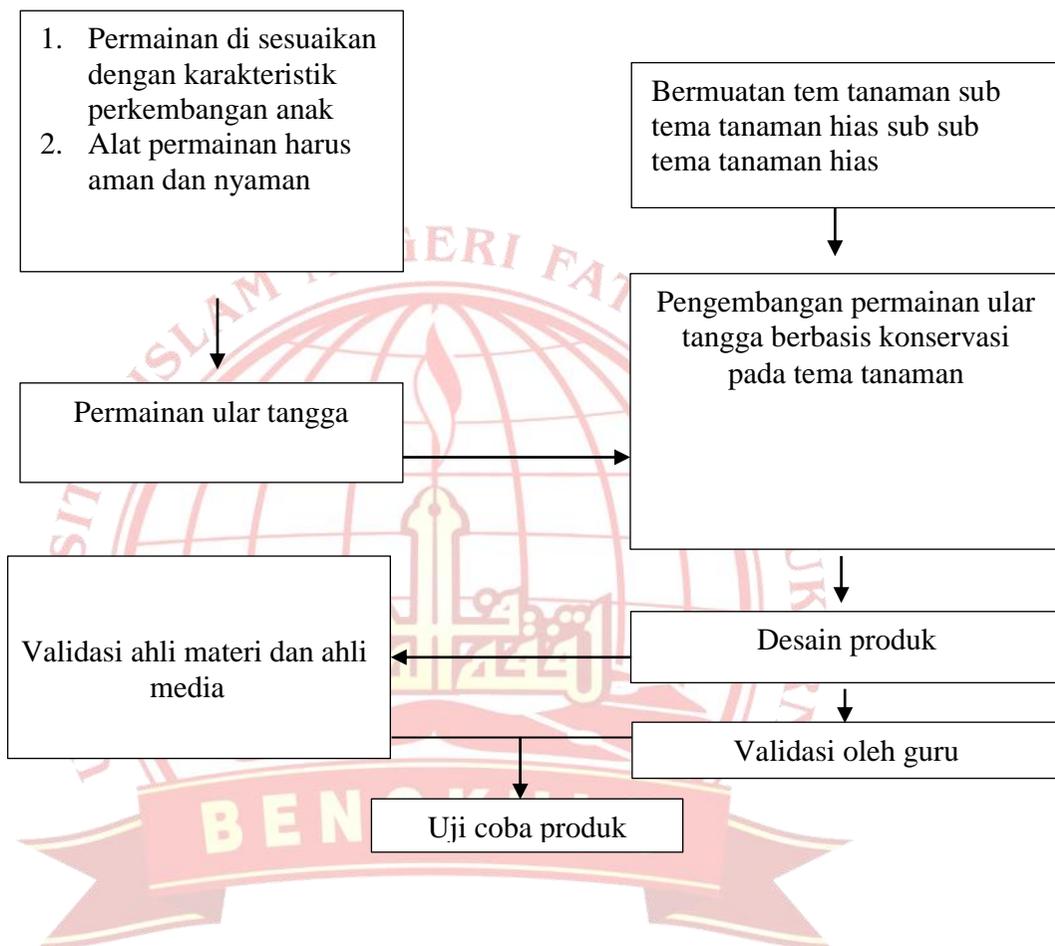
<sup>37</sup> Tipani Liani Dewi,dkk. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*. 2(1)

digunakan dalam proses pembelajaran adalah media ular tangga.

Permainan media ular tangga di desain dan dikemas sebaik dan semenarik mungkin sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini. Selain menarik, media ular tangga di desain juga harus menggunakan alat dan bahan yang aman dan mudah di jangkau atau di dapat dengan mudah.

Setelah desain alat permainan edukatif ular tangga berbasis budaya Indonesia pada materi yanah airku dirasa cukup maksimal, desain permainan ini diharapkan bisa dipahami oleh pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini dan bisa diterapkan dalam lembaga pendidikan tersebut. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian dan pengembangan ini dapat dilihat pada bagan berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian riset dalam rangka R & D (*Research and Development*). Metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji kelayakan dari produk tersebut. Dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji suatu teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Produk-produk yang dihasilkan penelitian dan pengembangan mencakup materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan system-sistem manajemen. Oleh karena itu penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.<sup>38</sup>

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian dilaksanakan di TK Polres Peduli Bengkulu karena di TK Polres Peduli Bengkulu masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h.297

konvensional seperti papan tulis, buku dan lembar kerja, maka peneliti berupaya menyelesaikan masalah tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif ular tangga berbasis konservasi pada tema tanaman khususnya sub tema tanaman hias sub sub tema bunga di TK Polres Peduli kota Bengkulu. Waktu pelaksanaan penelitian di laksanakan sejak diberikan surat izin penelitian

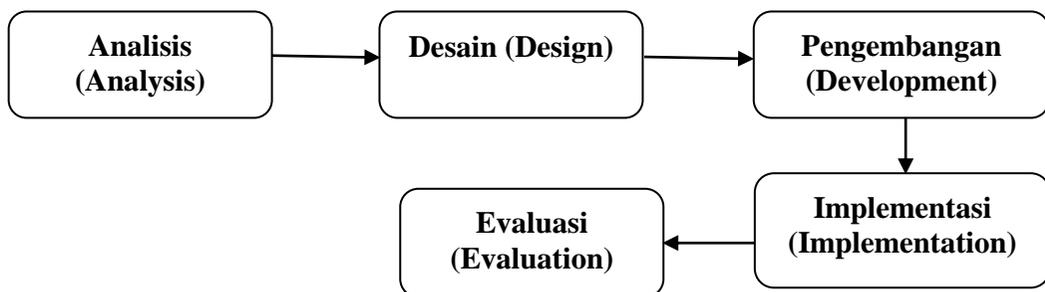
### C. Prosedur Pengembangan

Model desain pembelajaran yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1900-an. Fungsinya ADDIE yang utama adalah sebagai pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja.<sup>39</sup>

Adapun langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah yang dikembangkan oleh ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:

---

<sup>39</sup> Tasya, Febrina. Dkk. (2020) Pengembangan Modul Elektronik Matematika Berbasis Web, *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 6(1), 27-35



**Gambar 3.1** prosedur Pengembangan ADDIE

Sesuai dengan model pengembangan alat permainan edukatif ular tangga yang digunakan, prosedur pengembangan pengembangan alat permainan edukatif ular tangga berbasis konservasi pada tema tanaman terdiri dari lima tahap yaitu :

1. Tahap Analisis yaitu dilakukan analisis berbagai macam kebutuhan anak mulai dari kurikulum, kebutuhan anak, dan kompetensi. Penyesuaian isi materi yang akan di muat dalam media ular tangga sehingga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan semua anak menjadi lebih aktif.
2. Tahap desain yaitu dirancang dan didesain model media yang dikembangkan mulai dari pemilihan bahan media, warna media, tampilan media, dan yang lainnya.
3. Tahap pengembangan yaitu tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk. Akhir dari tahap ini adalah sebuah produk yang akan diuji cobakan.

4. Tahap implementasi yaitu pada tahap ini dilakukan uji coba produk media ular tangga berbasis konservasi pada tema tanaman yang akan diuji cobakan pada anak di TK Polres kota Bengkulu. Komentar dan saran dari guru melalui respon saat menggunakan media ular tangga berbasis konservasi pada materi tanaman pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk atau tidak sehingga produk lebih baik lagi.
5. Tahap evaluasi adalah proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

#### **D. Validasi Dan Uji Coba Produk**

Validator dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, dan guru. Sedangkan subjek uji coba adalah anak di TK Polres Bengkulu Peduli Bengkulu. Mengingat anak yang digunakan sebagai subjek, maka peneliti meminta bantuan guru pendamping untuk membantu anak.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain yaitu:

##### **1. Jenis Data**

- a. Data Kuantitatif, Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket validitas oleh ahli media dan ahli media untuk mengetahui kevalidan media serta

kepraktisan oleh guru di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu.

- b. Data Kualitatif, Data yang berupa tanggapan atau masukan dari ahlimateri maupun media yang dianalisis untuk perbaikan.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1) Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti. Metode observasi akan lebih baik bila digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yang berupa perilaku, kebiasaan, kegiatan, atau perbuatan yang sedang dilakukan oleh subjek penelitian. Dalam penelitian dan pengembangan ini kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati kemampuan pemahaman budaya pada materi tanah airku pada anak di TK Polres Peduli kota Bengkulu.

### 2) Angket

Angket atau koesioner yaitu berupa rangkaian pertanyaan dalam suatu masalah dalam bidang yang diteliti, angket disebar pada responden. Pada penelitian ini angket disebar sebelum penelitian guna

menganalisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan.

a. Angket analisis kebutuhan guru

Kisi-kisi angket analisis kebutuhan guru dapat dilihat pada lampiran 1.

b. Angket analisis instrumen penelitian untuk validator

Kisi-kisi angket analisis instrumen penelitian untuk validator dapat dilihat pada lampiran 2.

c. Angket kepraktisan oleh guru

Kisi-kisi instrumen penilaian untuk mengetahui kepraktisan media yang di isi oleh guru dapat dilihat pada lampiran 3.

3) Dokumentasi

dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data sejumlah fakta dan data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data berbentuk surat, arsip foto dan lainnya. dokumentasi berupa nilai hasil dari kegiatan anak serta foto-foto dalam proses belangsungnya permainan ular tangga. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan.

**F. Teknik Analisa data**

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain yaitu:

- a. Analisis Data Kuantitatif untuk mengolah data berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui angket penilaian. Adapun analisis kevalidan media disini menguji kelayakan media permainan ular tangga yang dikembangkan dan menguji kesesuaian media dengan materi, yang divalidasi ahli materi dan ahli media dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor yang dicari

$\sum R$  : Jawaban responden dalam satu item

N : Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% : Konstanta

Berdasarkan perhitungan dengan rumus di atas, nilai kemudian dikonversikan menjadi data, kevalidan yang ditentukan berdasarkan interval penentuan tingkat kevalidan pada tabel berikut:

No	Presentase	Nilai	Kategori
1	80%-100%	4	Sangat valid
2	60%-79%	3	Valid
3	20%-59%	2	Cukup valid
4	<20%	1	Kurang valid

(Sumber: Widoyoko, 2009: 242)

Data kepraktisan dalam penelitian ini diperoleh dari guru TK Polres Peduli Kota Bengkulu. Data yang di

dapatkan dari angket guru akan dihitung menggunakan rumus dibawah, kemudian dikonversi sesuai dengan kriteria tingkat kepraktisan. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dalam dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$Vp = \frac{TSEp}{S-max} \times 100\%$$

Keterangan :

Vp = Validitas Kepraktisan

TSEp = Total Skor Empirik Kepraktisan

S-max = Skor maksimal yang diharapkan

Setelah selesai dianalisis menggunakan rumus dan mendapatkan hasil, maka untuk mendeskripsikan hasil kepraktisan tersebut dapat dilihat dari kriteria sebagai berikut:

No	Kreteria	Kategori
1	75,01%-100%	Sangat praktis
2	50,01% - 75,00%	Praktis
3	25,01% - 50,00%	Kurang praktis
4	00,00% - 25,00%	Tidak praktis

(Sumber: Akbar, 2011: 208)

- b. Analisis Data Secara Kualitatif dalam penelitian ini menerangkan bagaimana pengembangan media permainan ular tangga sehingga menjadi seperangkat alat media permainan

yang baru. Dalam analisis ini diperoleh dari komentar dan saran ahli media dan ahli materi.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media permainan ular tangga. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).<sup>40</sup>

Hasil pengembangan dari penelitian ini berupa media permainan ular tangga, dan penilaian desain pengembangan media permainan ular tangga oleh ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, guru dan observasi peneliti melalui pengisian angket yang telah disediakan. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

#### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang akan dihasilkan, tahap analisis terdiri dari:

---

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2019, h. 752

### **a. Analisis Kebutuhan Anak**

Analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada anak di TK Polres Bengkulu Peduli yaitu:

1. penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional belum tersedianya media permainan yang menarik minat anak untuk bermain sambil belajar. Adapun media yang tersedia hanya berupa buku tema, poster, buku, lembar kerja dan pembelajaran lainnya.
2. Media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat anak mudah bosan.
3. Anak memerlukan media pembelajaran yang menarik minat perhatian anak dalam proses pembelajaran.
4. Belum adanya media pembelajaran alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran pada tema tanaman.

Oleh sebab itu media permainan ular tangga sangat berguna bagi anak untuk membantu mengembangkan pengetahuan anak tentang konservasi pada tanaman . Analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengidentifikasi ketersediaan dan keadaan media pembelajaran yang digunakan dan hasilnya adalah

belum tersedianya media pembelajaran seperti yang telah dikembangkan oleh peneliti.

#### **b. Analisis Karakteristik Anak**

Karakteristik anak yang berbeda-beda digunakan sebagai pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan. Tingkat kemampuan dan karakteristik anak di TK Polres Bengkulu Peduli berbeda-beda. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang disesuaikan dengan kemampuan anak dan dapat digunakan semua anak di TK Polres Bengkulu Peduli. Berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan guru di TK Polres Bengkulu Peduli, kemampuan dan karakteristik anak yang berbeda-beda menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 31 Maret 2022, secara umum siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan cukup baik. Pembelajaran yang menggunakan media buku tema, poster, buku, lembar kerja dan pembelajaran lainnya. membuat siswa menjadi kurang aktif. Untuk mengaktifkan siswa, upaya yang dilakukan guru adalah

memberikan media pembelajaran yang lebih menarik yaitu alat permainan edukatif. Peneliti melihat banyak siswa yang pada awalnya kurang aktif menjadi aktif ketika guru media alat permainan edukatif.

Berdasarkan hasil observasi tersebut siswa TK Polres Bengkulu Peduli harus ada pemacu supaya aktif dalam belajar. Untuk itu diperlukan media pembelajaran alat permainan edukatif yang lebih menarik untuk memacu siswa sehingga lebih aktif dan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa secara mandiri maupun dengan guru.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, media pembelajaran berupa media alat permainan ular tangga berbasis konservasi pada tema tanaman mampu membuat pembelajaran menjadi aktif dan efisien serta diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan tentang konservasi pada tanaman pada anak usia 4-6 tahun di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu.

### **c. Analisis Kurikulum**

Kurikulum yang digunakan di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu adalah Kurikulum 2013. Analisis kurikulum ini bertujuan untuk

mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut untuk disesuaikan dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Analisis kurikulum digunakan untuk menentukan materi ajar pada anak. Materi ajar yang digunakan disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan dan indikator pada kurikulum. Indikator pelaksanaan pembelajaran digunakan sebagai acuan untuk membuat tujuan pembelajaran.

**Tabel 4.2**  
**Indikator Pelaksanaan Pembelajaran**

Kompetensi Dasar	Indikator
1.2 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (Akhlak dan moral)	Mempercayai tanaman ciptaan Tuhan YME
2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat(fisikmotorik)	Terbiasa memelihara kebersihan diri dan lingkungan
2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kemandirian(sosem)	Merencanakan, memilih, memiliki inisiatifinisiatif untuk membantu/dibantu seperlunya belajar atau melakukan sesuatu tanpa diminta
3.8 mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) (kognitif)	Mengetahui berbagai macam tanaman serta cara merawatnya

2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap santun kepada orang tua, pendidik dan teman (Bahasa)	Terbiasa ramah menyapa siapapun dengan lembut dan santun
4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media (seni)	Anak mampu menyanyikan lagu bunga matahari

Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam kegiatan pembelajaran ini adalah anak dapat mengenal berbagai macam tanaman serta anak memiliki kemampuan mengenal konservasi pada materi tanaman, menjaga kelestarian tanaman, cara merawat tanaman, tidak merusak tanaman.

## 2. Tahap *Design*

Tahap desain merupakan langkah awal perancangan produk yang dikembangkan. Tahap perancangan diawali dengan pembuatan skema pengembangan media pembelajaran. Tahap desain ini meliputi penyesuaian media terhadap tingkat pencapaian anak dan indikator di kurikulum serta pemilihan background media ular tangga sehingga media ular tangga menjadi unik dan menyenangkan. Media ular tangga yang belum dikembangkan berupa

kertas yang memiliki 100 kotak dengan tampilan yang polos dan menggunakan angka 1-100.

Pada tahap desain ini disusun instrumen penilaian kualitas produk yang dikembangkan berupa angket daftar isian (check list) untuk ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Pada tahap ini diawali dengan penyusunan kisi-kisi angket dan penyusunan angket hasil dari tahap ini diperoleh angket validasi yang akan diberikan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan media permainan ular tangga yang telah dikembangkan, lalu uji kepraktisan dilakukan oleh guru setelah dilakukan uji coba anak.

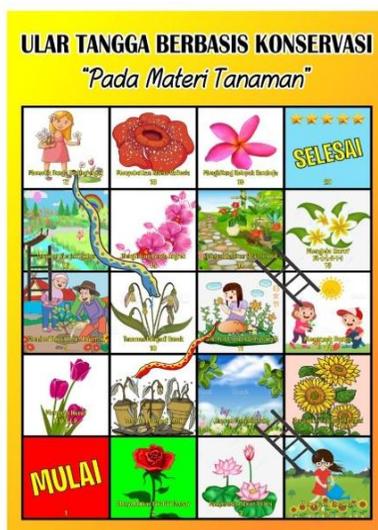
Media permainan ular tangga ini di desain semenarik mungkin yang awalnya permainan ular tangga hanya berupa kertas, memiliki 100 kotak dengan tampilan yang polos dan menggunakan angka 1-100, maka pada tahap desain ini peneliti mendesain ulang mulai dari pemilihan bahan ular tangga yang tahan dan aman untuk anak, warna background ular tangga yang menarik, dengan gambar yang menarik perhatian anak, jumlah kotak disesuaikan dengan karakter anak sehingga menjadi 20 kotak saja. Kemudian media ular tangga yang sudah dikembangkan ini divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa untuk mengetahui kelayakan

produk media ular tangga dan setelah divalidasi media ular tangga yang telah dikembangkan ini dinyatakan layak untuk diujicobakan ke anak di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu. Sehingga media ular tangga yang telah dikembangkan ini menjadi media yang unik, menarik dan mampu meningkatkan kemampuan anak tentang konservasi pada materi tanaman khususnya di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu.

**Gambar 4.2**  
**Permainan Ular Tangga Sesudah Dikembangkan**  
**(sebelum revisi)**



**Gambar 4.3**  
**Permainan Ular Tangga Sesudah Dikembangkan**  
**(Sesudah Revisi)**



**Tabel 4.2**  
**Perbandingan Permainan Ular Tangga Sebelum Dan**  
**Sesudah Dikembangkan**

Permainan Ular Tangga Sebelum Dikembangkan	Permainan Ular Tangga Sesudah Dikembangkan
1. Terbuat dari kertas berukuran 10x10 cm	1. Terbuat dari spanduk berukuran 300x200 cm
2. Memiliki 100 kotak	2. Hanya terdiri dari 20 kotak
3. Tidak menggunakan gambar, hanya menggunakan angka	3. Menggunakan gambar yang menarik sesuai dengan aspek pembelajaran berbasis konservasi pada materi tanaman yang ingin dikembangkan
4. Tidak awet dan tidak tahan lama	4. Awet dan tahan lama

### **3. Tahap *Development***

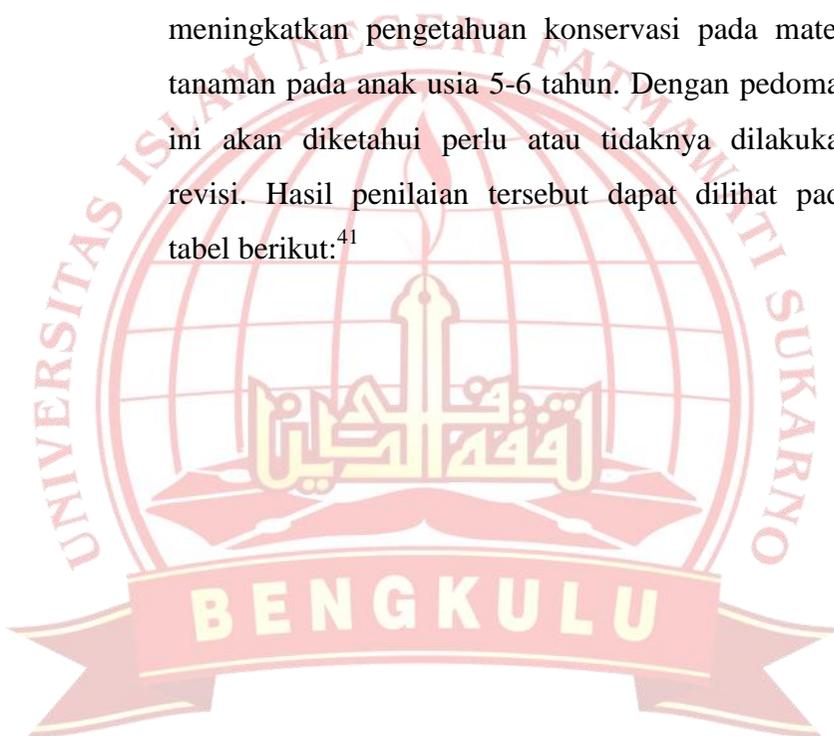
Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap develop atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan dan kepraktisan, media pembelajaran direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Pada tahap ini juga pembuatan media meliputi penentuan isi materi, validasi dan produksi. Isi materi didasarkan pada kurikulum yang telah ditetapkan sebelumnya. Sehingga dihasilkan media ular tangga yang menarik, unik, menyenangkan dan berdasarkan dengan kurikulum yang ada di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu.

#### **a. Validasi Ahli Materi**

Ahli materi menilai media pada segi aspek pembelajaran dan isi materi. Penilaian dari ahli materi ini akan dijadikan acuan untuk merevisi produk sebelum dilakukan uji coba lapangan. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini berinisialFA, selaku dosen UINFAS Bengkulu serta pernah menjadi guru PAUD. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 14 Juli 2022. Data validasi ahli materi diperoleh dengan cara memberikan

penilaian, saran, dan komentar terhadap media dengan cara mengisi angket yang telah disediakan.

Dari aspek pembelajaran penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana penilaian ahli materi mengenai hal yang berhubungan aspek pembelajaran dari media ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan konservasi pada materi tanaman pada anak usia 5-6 tahun. Dengan pedoman ini akan diketahui perlu atau tidaknya dilakukan revisi. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:<sup>41</sup>



---

<sup>41</sup> Hasil validasi ahli materi, FA, pada tanggal 14 Juli 2022

**Tabel 4.2 Data Hasil Validasi tahap pertama Ahli Materi**

No	Aspek	Unsur Indikator	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Pembelajaran	Kesesuaian media dengan tingkat pencapaian perkembangan anak berdasarkan kurikulum yang berlaku			✓		
		Kejelasan petunjuk penggunaan media			✓		
		Ketepatan dalam penjelasan materi			✓		
		Memberi kesempatan anak untuk belajar mandiri			✓		
2	Aspek isi	Kejelasan isi materi			✓		
		Keluasan dan kedalaman isi materi			✓		
		Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan			✓		
		Kejelasan pemberian informasi pada media permainan ular tangga			✓		
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
<b>Jumlah ( <math>\sum R</math> )</b>			28				
<b>Jumlah Nilai Ideal (N)</b>			45				
<b>Total skala penilaian</b>			$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{28}{45} \times 100\%$ $P = 0,62 \times 100\%$ $P = 62\%$				
<b>Kreteria aspek penilaian</b>			Valid				

Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi diberikan 9 indikator penilaian untuk dinilai oleh ahli materi dan hasil penilaian mendapatkan skor 28 dari semua indikator sehingga rata-rata hasil yang diperoleh dari 6 indikator yang diukur adalah 62% dengan kategori “valid”. Ahli materi memberikan komentar dan saran,

yaitu, perbaiki materi konservasi pada materi tanaman dan sesuaikan dengan tingkat pencapaian dan perkembangan sesuai kurikulum.

Maka peneliti melakukan validasi tahap ke dua pada alat permainan edukatif ular tangga berbasis konservasi pada materi tanaman yang dilakukan pada tanggal 20 Juli 2022, maka hasil yang didapatkan yaitu:<sup>42</sup>

**Tabel 4.3**  
**Data Hasil Validasi tahap kedua Ahli Materi**

No	Aspek	Unsur Indikator	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Pembelajaran	Kesesuaian media dengan tingkat pencapaian perkembangan anak berdasarkan kurikulum yang berlaku					✓
		Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓
		Ketepatan dalam penjelasan materi					✓
		Memberi kesempatan anak untuk belajar mandiri					✓
2	Aspek isi	Kejelasan isi materi				✓	
		Keluasan dan kedalaman isi materi				✓	
		Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan				✓	
		Kejelasan pemberian informasi pada media permainan ular tangga					✓
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
<b>Jumlah ( <math>\sum R</math> )</b>			<b>42</b>				
<b>Jumlah Nilai Ideal (N)</b>			<b>45</b>				
<b>Total skala penilaian</b>			<b><math>P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%</math></b>				

<sup>42</sup> Hasil validasi ahli materi, FA, pada tanggal 20 Juli 2022

	$P = \frac{42}{25} \times 100\%$ $P = 0,93 \times 100\%$ $P = 93\%$
<b>Kreteria aspek penilaian</b>	<b>Sangat Valid</b>

Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi diberikan 9 indikator penilaian untuk dinilai oleh ahli materi dan hasil penilaian mendapatkan skor 42 dari semua indikator sehingga rata-rata hasil yang diperoleh dari 6 indikator yang diukur adalah 93% dengan kategori “sangat valid”. Setelah dilakukan validasi tahap pertama produk yang dikembangkan, maka ahli materi memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu alat permainan sudah layak untuk di uji cobakan pada anak usia dini.<sup>43</sup>

#### **b. Validasi Ahli Media**

Ahli media menilai dari aspek tampilan dan penggunaan. Penilaian ahli media ini akan dijadikan acuan revisi media sebelum media diujicobakan pada anak. Ahli media yang menjadi validator pada penelitian ini berinisial HB selaku dosen UINFAS Bengkulu yang memiliki kompetensi dibidang media pembelajaran anak usia dini. Validasi tahap pertama

---

<sup>43</sup> Hasil validasi ahli materi, Fidhia Andani, M.Pd, pada tanggal 20 Juli 2022

dilakukan pada tanggal 14 Juli 2022. Data validasi didapat dengan cara memberikan nilai pada angket yang mencakup aspek tampilan dan penggunaan. Ahli media mencoba langsung produk ular tangga yang sudah dikembangkan, sehingga ahli media dapat menanyakan langsung hal-hal yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan dan dapat langsung memberikan masukan berupa kritik dan saran kepada pengembang yaitu nantinya akan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

Penilaian aspek tampilan dan aspek penggunaan bertujuan untuk mengetahui hal yang menyangkut aspek tampilan pada ular tangga berbasis konservasi pada materi tanaman serta pada aspek penggunaan untuk melihat apakah ular tangga aman, dan nyaman untuk digunakan anak usia dini. Dengan berpedoman pada penilaian aspek tampilan dan aspek penggunaan ini, pengembang akan mengetahui apakah perlu atau tidaknya dilakukan revisi. Data hasil penilaian aspek tampilan dapat dilihat pada tabel berikut:<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> Hasil validasi ahli media, HB, pada tanggal 14 Juli 2022

**Tabel 4.4**  
**Data Hasil Validasi tahap pertama Ahli Media**

No	Aspek	Unsur Indikator	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek tampilan	Kesesuaian pemilihan background pada media permainan ular tangga			✓		
		Kesesuaian proporsi gambar dan warna			✓		
		Kemenarikan bentuk gambar				✓	
		Kesesuaian pemilihan gambar dan ukuran gambar			✓		
		Kemenarikan sajian media Permainan ular tangga			✓		
		Kesesuaian pemilihan warna				✓	
2	Aspek penggunaan	Kejelasan petunjuk penggunaan media			✓		
		Kemudahan dalam kegiatan bermain				✓	
		Kemudahan dalam menggunakan media permainan ular tangga				✓	
		Tingkat keawetan media			✓		
		Media aman digunakan anak			✓		
<b>Jumlah ( <math>\sum R</math> )</b>			<b>37</b>				
<b>Jumlah Nilai Ideal (N)</b>			<b>55</b>				
<b>Total skala penilaian</b>			$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{37}{55} \times 100\%$ $P = 0,67 \times 100\%$ $P = 67\%$				
<b>Kreteria aspek penilaian</b>			<b>Valid</b>				

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penilaian terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi oleh ahli materi mendapatkan jumlah skor 37 dari jumlah skor ideal 55 terhadap 11 indikator yang telah dibuat oleh peneliti. Oleh karena itu melalui perhitungan rumus kelayakan didapatkan hasil 67% dengan kategori “valid”. Setelah dilakukan validasi produk yang dikembangkan maka ahli media memberikan

komentar dan saran. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media berupa tanggapan terhadap media ular tangga antara lain perbaiki lagi gambar yang digunakan, pemilihan warna dan lakukan revisi terhadap perkembangan alat permainan ular tangga.

Maka peneliti melakukan validasi tahap ke dua pada alat permainan edukatif ular tangga berbasis konservasi pada materi tanaman yang dilakukan pada tanggal 19 Juli 2022, maka hasil yang didapatkan yaitu:<sup>45</sup>

**Tabel 4.5**

**Data Hasil tahap kedua Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Unsur Indikator	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek tampilan	Kesesuaian pemilihan background pada media permainan ular tangga					✓
		Kesesuaian proporsi gambar dan warna					✓
		Kemenarikan bentuk gambar					✓
		Kesesuain pemilihan gambar dan ukuran gambar					✓
		Kemenarikan sajian media Permainan ular tangga					✓
		Kesesuaian pemilihan warna					✓
2	Aspek penggunaan	Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	
		Kemudahan dalam kegiatan bermain					✓
		Kemudahan dalam menggunakan media permainan ular tangga					✓
		Tingkat keawetan media					✓
		Media aman digunakan anak					✓
<b>Jumlah ( <math>\sum R</math> )</b>			<b>54</b>				

<sup>45</sup> Hasil validasi ahli media, HB, pada tanggal 19 Juli 2022

<b>Jumlah Nilai Ideal (N)</b>	<b>55</b>
<b>Total skala penilaian</b>	$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{54}{55} \times 100\%$ $P = 0,98 \times 100\%$ $P = 98\%$
<b>Kreteria aspek penilaian</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penilaian terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi oleh ahli materi mendapatkan jumlah skor 37 dari jumlah skor ideal 55 terhadap 11 indikator yang telah dibuat oleh peneliti. Oleh karena itu melalui perhitungan rumus kelayakan didapatkan hasil 98% dengan kategori “sangat valid”. Setelah dilakukan validasi produk yang dikembangkan maka ahli media memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media berupa tanggapan positif terhadap media ular tangga antara lain kreatif, menarik, sesuai dengan kebutuhan anak, bagus untuk digunakan pada anak usia dini untuk dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang konservasi pada materi tanaman. Ahli media melihat bahwa media ular tangga sudah memenuhi karakteristik perkembangan anak, aman, dan nyaman untuk digunakan anak usia dini. Melalui tanggapan ahli media ini, maka media permainan ular tangga layak diujicobakan.<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> Hasil validasi ahli media, HB, pada tanggal 19 Juli 2022

### c. Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa menilai bahasa pada segi aspek Aspek Komunikatif, Aspek Keterbacaan, Aspek lugas, Aspek Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, Aspek Keruntutan dan keterpaduan alur pikir. Penilaian dari ahli materi ini akan dijadikan acuan untuk merevisi produk sebelum dilakukan uji coba lapangan. Ahli bahasa yang menjadi validator dalam penelitian ini berinisial DJPA selaku dosen bahasa UINFAS Bengkulu. Validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 14 Juli 2022. Data validasi ahli bahasa diperoleh dengan cara memberikan penilaian, saran, dan komentar terhadap media dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Dari aspek Aspek Komunikatif, Aspek Keterbacaan, Aspek lugas, Aspek Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, Aspek Keruntutan dan keterpaduan alur pikir ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana penilaian ahli materi mengenai hal yang berhubungan aspek pembelajaran dari media ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan konservasi pada materi tanaman pada anak usia dini. Dengan pedoman ini akan diketahui perlu atau tidaknya dilakukan revisi. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> Hasil validasi ahli bahasa, DJPA, pada tanggal 14 Juli 2022

**Tabel 4.6**  
**Data Hasil tahap pertama Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek	Unsur Indikator	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Komunikatif	Ketepatan kaidah Bahasa			✓		
		Penyampaian pesan mudah dipahami				✓	
		Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dimengerti				✓	
2	Aspek Keterbacaan	Ketepatan pemilihan Bahasa dalam menguraikan materi				✓	
		Ketepatan ejaan			✓		
3	Aspek lugas	Keefektifan kalimat			✓		
		Kebakuan istilah				✓	
4	Aspek Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
5	Aspek Keruntutan dan keterpaduan alur fikir	Keruntutan dan keterpaduan materi				✓	
		Kemampuan memotivasi dan berfikir kritis				✓	
<b>Jumlah ( <math>\sum R</math> )</b>			<b>37</b>				
<b>Jumlah Nilai Ideal (N)</b>			<b>50</b>				
<b>Total skala penilaian</b>			$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{37}{50} \times 100\%$ $P = 0,74 \times 100\%$ $P = 74\%$				

Kreteria aspek penilaian	Valid
--------------------------	-------

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penilaian terhadap aspek komunikatif, aspek keterbacaan, aspek lugas, aspek kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, Aspek keruntutan dan keterpaduan alur fikir oleh ahli bahasa mendapatkan jumlah skor 37 dari jumlah skor ideal 50 terhadap 10 indikator yang telah dibuat oleh peneliti. Oleh karena itu melalui perhitungan rumus kelayakan didapatkan hasil 74% dengan kategori “valid”.

Setelah dilakukan validasi produk yang dikembangkan maka ahli bahasa memberikan komentar dan saran. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media berupa perbaiki penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI, perbaiki kata kata typo dan lakukan revisi terhadap alat permainan edukatif ular tangga berbasis konservasi pada materi tanaman.

Maka peneliti melakukan validasi tahap ke dua pada alat permainan edukatif ular tangga berbasis konservasi pada materi tanaman yang dilakukan pada tanggal 20 Juli 2022, maka hasil yang didapatkan yaitu:<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> Hasil validasi ahli bahasa, DJPA, pada tanggal 20 Juli 2022

**Tabel 4.7**  
**Data Hasil Validasi tahap kedua Ahli Bahasa**

No	Aspek	Unsur Indikator	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Komunikatif	Ketepatan kaidah Bahasa					✓
		Penyampaian pesan mudah dipahami					✓
		Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dimengerti					✓
2	Aspek Keterbacaan	Ketepatan pemilihan Bahasa dalam menguraikan materi					✓
		Ketepatan ejaan					✓
3	Aspek lugas	Keefektifan kalimat					✓
		Kebakuan istilah					✓
4	Aspek Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik					✓
5	Aspek Keruntutan dan keterpaduan alur fikir	Keruntutan dan keterpaduan materi					✓
		Kemampuan memotivasi dan berfikir kritis					✓
<b>Jumlah ( <math>\sum R</math> )</b>			<b>50</b>				
<b>Jumlah Nilai Ideal (N)</b>			<b>50</b>				
<b>Total skala penilaian</b>			$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$ $P = \frac{50}{50} \times 100\%$ $P = 1 \times 100\%$ $P = 100\%$				
<b>Kreteria aspek penilaian</b>			<b>Sangat Valid</b>				

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penilaian terhadap aspek komunikatif, aspek keterbacaan, aspek lugas, aspek kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, Aspek keruntutan dan keterpaduan alur fikir oleh ahli bahasa mendapatkan jumlah skor 50 dari jumlah skor ideal 50 terhadap 10 indikator yang telah dibuat oleh peneliti. Oleh karena itu melalui perhitungan rumus kelayakan didapatkan hasil 100% dengan kategori “sangat valid”. Ahli bahasa memberikan komentar dan saran berupa tanggapan positif terhadap alat permainan ular tanggaberbasis konservasi pada materi tanaman dan alat permainan sudah bisa digunakan oleh anak usia dini.<sup>49</sup>

Media ular tangga yang telah dikembangkan ini telah melalui tahap validasi yang dilakukan oleh 3 orang ahli yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Maka berdasarkan penilaian para ahli yang telah diperoleh dapat diketahui bahwa media ular tangga yang telah dikembangkan ini telah layak baik itu dari segi pembelajaran, isi atau materi, tampilan dan penggunaan sehingga media ular tangga ini dapat digunakan pada tahap implementasi guna untuk menilai kepraktisan alat permainan ular tangga berbasis konservasi pada materi tanaman.

---

<sup>49</sup> Hasil validasi ahli bahasa, Dina Putri Juni Astuti, M.Pd, pada tanggal 20 Juli 2022

#### 4. Tahap *Implementation*

Tahap implementasi pada tahap ini dilakukan uji coba produk. Tahap implementasi dilakukan setelah produk selesai divalidasi dan dinilai oleh validator. Media pembelajaran dan instrumen penelitian yang dikatakan valid, kemudian diujicobakan kepada subjek penelitian yang telah ditentukan. Subjek penelitian adalah anak di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu. Uji coba pada tahap implementasi dilakukan pada anak di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu. Sebelum media alat permainan edukatif ular tangga digunakan peneliti terlebih dahulu mengucapkan salam dan memperkenalkan diri lalu peneliti melakukan pemanasan dengan mengajak anak bernyanyi dan tepuk tangan agar anak lebih semangat, baru setelah itu peneliti menjelaskan cara menggunakan media ular tangga juga tidak lupa berdoa sama-sama sebelum memulai permainan.

Uji coba ini selain melihat kemampuan anak dan respon anak juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media permainan ular tangga. Uji coba kelompok I dilakukan oleh guru terhadap anak di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu pada tanggal 21 dan 22 Juli 2022. Guru menilai media alat permainan edukatif ular tangga pada kepraktisan penggunaan media permainan ular tangga. Guru yang menjadi validator dalam penelitian ini

berinisial YEP selaku kepala sekolah sekaligus guru kelas di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu. Data untuk uji kepraktisan media permainan ular tangga diperoleh dengan cara memberikan penilaian, saran, dan komentar terhadap media dengan cara mengisi angket yang telah disediakan.

Berikut adalah data hasil penilaian kepraktisan yang diberikan guru terhadap media permainan ular tangga:<sup>50</sup>

**Tabel 4.8**  
**Hasil Penilaian Kepraktisan Oleh Guru**

No	Aspek Kepraktisan	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya tidak kesulitan melaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga					✓
2	Media permainan ular tangga dapat digunakan berulang-ulang					✓
3	Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan kemudahan penggunaan media permainan ular tangga					✓
4	Media permainan ular tangga dapat mengaktifkan siswa dalam mengembangkan pengetahuan tentang konservasi pada materi tanaman					✓
5	Kesesuaian media permainan ular tangga dengan dunia anak usia 4-6 tahun					✓
6	Anak mudah memahami materi dengan melihat gambar-gambar yang ada pada media permainan ular tangga				✓	
7	Suasana proses pembelajaran berjalan kondusif dan menyenangkan					✓
8	Anak tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan media permainan ular tangga					✓
	<b>Tsep</b>	<b>39</b>				
	<b>S-max</b>	<b>40</b>				
	<b>Hasil perhitungan</b>	$Vp = \frac{TSEP}{S-max} \times 100\%$ $Vp = \frac{39}{40} \times 100\%$				

<sup>50</sup> Hasil penilaian oleh guru, pada tanggal 21 Juli 2022

		$V_p = 0.97 \times 100\%$ $V_p = 97\%$
	<b>Kriteria Tingkat Kepraktisan</b>	<b>Sangat praktis</b>

Hasil penilaian angket kepraktisan oleh guru mendapatkan jumlah skor 31 dari 8 soal aspek kepraktisan sehingga rata-rata hasil yang diperoleh dengan menggunakan rumus kepraktisan adalah 97% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian media permainan ular tangga dapat diujicobakan pada anak di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu. Adapun komentar dan saran dari guru berupa tanggapan yang positif.

### 5. Tahap *Evaluation*

Berdasarkan tahapan implementasi, alat permainan edukatif ular tangga berbasis konservasi pada tema tanaman perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan guru yang diberikan selama tahap implementasi. Berdasarkan hasil tanggapan guru, didapatkan saran terhadap media pembelajaran alat permainan ular tangga yaitu alat permainan ular tangga memiliki bintang sesuai dengan jumlah peserta didik dan berharap media ular tangga ini tersedia di sekolah. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media alat permainan ular tangga sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi kepraktisan dan dari

segi tanggapan guru bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan di dalam proses pembelajaran anak di TK Polres Bengkulu kota Bengkulu.

Kemudian dilakukan evaluasi kedua data berupa saran yang diperoleh dari ahli media dan ahli dan ahli Bahasa. Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa pengembangan alat permainan edukatif ular tangga berbasis konservasi pada materi tanaman sudah sangat valid dapat dilihat dari angket penilaian validator para ahli serta layak diuji cobakan pada anak.

Hasil penelitin menunjukan bahwa alat permainan edukatif Ular Tangga berbasis konservasi pada materi tanaman mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang konservasi pada materi tanaman pada kehidupan sehari-hari, anak mampu merawat dan menjaga tanaman, anak mampu mengetahui perilaku yang dapat merusak tanaman, anak mampu mengenal ciri-ciri tanaman, alat permainan edukatif Ular Tangga berbasis konservasi pada materi tanaman mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang konservasi pada materi tanaman hal ini dikarenakan media alat permainan edukatif ular tangga dapat digunakan secara rileks dalam bentuk permainan yang menarik dan unik sehingga meningkatkan motivasi belajar anak.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil rincian dan deskripsi dari hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, diperoleh pengembangan mediapembelajaran berupa permainan ular tangga berbasis konservasi pada materi tanaman. media pembelajaran dikembangkan dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluation). Tahap pertama model pengembangan ADDIE adalah tahap analisis.

Tahap analisis dibagi menjadi analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi ketersediaan perangkat pembelajaran yang telah ada sebelumnya. Dari hasil wawancara guru diperoleh bahwa perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan belum ada dan belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengidentifikasi karakter dan kemampuan anak yang akan diteliti. Dari hasil analisis karakteristik anak diperoleh kemampuan anak berbeda-beda. Analisis kurikulum digunakan untuk mengidentifikasi kurikulum yang diterapkan dan sebagai acuan untuk membuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kurikulum.

Setelah dilakukan tahap analisis maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan pada

tahap perancangan dilakukan perancangan media ular tangga yang sesuai berdasarkan data yang didapat dari tahap penelitian awal berdasarkan analisis kebutuhan. Pada tahap desain ini dirancang dan di desain media ular tangga yang akan dikembangkan mulai dari pemilihan bahan media, warna media, tampilan media, gambar dan ukuran media harus sesuai dengan karakteristik anak dini. Media ini dibuat dengan menggunakan spanduk berukuran 300x200 cm sehingga mudah digunakan oleh anak. Media ular tangga ini dibuat untuk mengenalkan pengetahuan tentang konservasi pada materi tanaman kepada anak dini untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga materi yang disajikan menarik perhatian anak dan dapat menyenangkan bagi anak. Sehingga media yang dihasilkan menjadi benar-benar media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran terutama pengenalan tentang konservasi pada materi tanaman.<sup>51</sup>

Kemudian pada tahap development yang merupakan tahap awal dalam pembuatan media ular tangga yang akan menjadi satu kesatuan yang utuh serta dilakukan review oleh para ahli, tujuan dilakukan review oleh para ahli ini untuk memperoleh masukan, kritik serta saran guna perbaikan dan kesempurnaan media ular tangga yang dikembangkan. Pada tahap implementasi dengan dilakukan uji coba, pada tahap ini

---

<sup>51</sup> Hasil observasi, pada tanggal 31 Maret 2022

media ular tangga ini tidak mengalami revisi, hal ini dapat dilihat dari anak sebagai subjek uji coba mampu menggunakan dan memainkan media ular tangga yang dikembangkan dalam pengenalan tentang konservasi pada materi tanaman sehingga anak memiliki peningkatan dalam pengetahuan tentang konservasi pada materi tanaman.<sup>52</sup>

Maka dengan menggunakan media ular tangga ini dapat mempermudah anak dalam pengenalan tentang konservasi pada materi tanaman, penggunaan media ular tangga dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar terhadap anak. Selain itu juga kemampuan tentang konservasi pada materi tanaman anak di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu meningkat karena pada hakikatnya anak membutuhkan media yang konkret dan sifatnya menyenangkan seperti halnya media permainan ular tangga.<sup>53</sup>

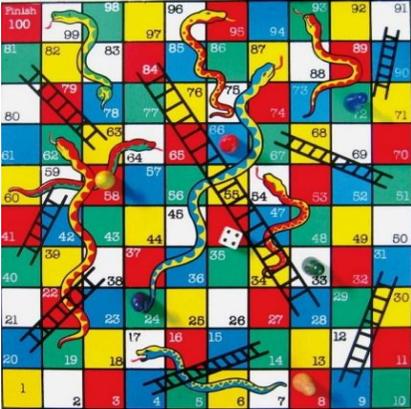
Adapun perbedaan media permainan ular tangga yang belum dikembangkan dan yang telah dikembangkan yaitu:

---

<sup>52</sup> Hasil penelitian, pada tanggal 21-22 Juli 2022

<sup>53</sup> Hasil penelitian, pada tanggal 21-22 Juli 2022

**Table 4.9**  
**Perbandingan permainan ular tangga sebelum dan sesudah dikembangkan**

Permainan Ular Tangga Sebelum Dikembangkan	Permainan Ular Tangga Sesudah Dikembangkan
 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terbuat dari kertas</li> <li>2. Memiliki 100 kotak</li> <li>3. Tidak menggunakan gambar hanya menggunakan angka</li> <li>4. Tidak menggunakan gambar</li> </ol>	 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terbuat dari spanduk berukuran 300x200 cm</li> <li>2. Hanya terdiri dari 20 kotak</li> <li>3. Menggunakan gambar yang menarik sesuai dengan aspek pembelajaran berbasis konservasi pada materi tanaman yang ingin dikembangkan</li> <li>4. Awet dan tahan lama</li> </ol>

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Nur Qomariyah Nawafilah dan Masruroh berjudul Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan, permainan ini dibuat dengan tujuan agar kemampuan berhitung peserta didik dapat meningkat melalui aktivitas bermain. Hasil penelitian yaitu 1) kemampuan menghitung anak dapat ditingkatkan dengan kehadiran produk ular tangga matematika, 2) kualitas produk termasuk sesuai guna di implementasikan saat pembelajaran, 3) tujuan pembelajaran

dapat tercapai akibat kehadiran produk, 4) motivasi belajar anak meningkat sebab produk dianggap membuat belajar menjadi menyenangkan.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan ular tangga yang telah dikembangkan anak lebih mudah belajar dan mengenal tentang konservasi pada materi tanaman sehingga anak mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga kemampuan anak di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu dalam hal tentang konservasi pada materi tanaman sangat membutuhkan media yang kongkrit yang sifatnya menyenangkan seperti halnya media ular tangga ini. Maka dengan diterapkannya media permainan ular tangga yang dikembangkan dalam pengenalan konservasi pada materi tanaman anak di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu dapat meningkat. Dalam pengembangan media ular tangga yang sudah dikembangkan memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran khususnya dalam hal meningkatkan pengetahuan tentang konservasi pada materi tanaman anak yaitu sebagai berikut :

1. Media ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan tentang konservasi pada materi tanaman anak hal ini dibuktikan oleh hasil uji coba ahli materi, ahli media, uji bahasa, uji coba kepraktisan dan uji coba pada anak di TK Polres Bengkulu Kota Bengkulu.

2. Media ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, ketika anak menggunakan media permainan ular tangga semua anak antusias dan mereka terlihat sangat senang.
3. Media ular tangga menggunakan gambar yang menarik sehingga dapat menarik perhatian dan memudahkan anak dalam memahami apa yang ingin disampaikan.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Media permainan ular tangga yang dikembangkan dan di desain menyesuaikan materi berdasarkan karakteristik anak dan sesuai dengan kurikulum 2013 yang digunakan di TK Polres Peduli Bengkulu Kota Bengkulu.
2. Hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta hasil penilaian aspek kepraktisan oleh guru menunjukkan bahwa produk pengembangan media permainan ular tangga layak dan praktis digunakan untuk meningkatkan pengetahuan tentang konservasi pada materi tanaman anak di TK Polres Peduli Bengkulu Kota Bengkulu. Hasil validasi ahli materi 95% dalam kategori sangat valid (layak). Hasil validasi ahli media 98% dalam kategori sangat valid. Hasil validasi ahli bahasa 100% dalam kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan dikategorikan sangat praktis dengan hasil perhitungan 97%.

## B. Saran

Beberapa saran dapat disampaikan sesuai dengan hasil penelitian antara lain:

1. Bagi kepala sekolah, Kepala sekolah perlu memberikan pemahaman kepada guru tentang pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dan melibatkan anak secara langsung dalam pemanfaatan media pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran.
2. Bagi guru dan orang tua, agar produk pengembangan media permainan ular tangga ini dapat digunakan karena sudah terbukti dapat mengembangkan pengetahuan anak tentang konservasi pada materi tanaman.
3. Bagi pembaca, semoga penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai referensi dan sumber yang baik.
4. Media permainan ular tangga ini juga bisa diperbanyak dan diterapkan di lembaga lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi, Ilyasa. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akutansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1)
- Anshori, Sodiq. (2018) Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 2(1)
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers
- Asmawati, Luluk. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Astini,,Baik, Nilawati, dkk. (2017). Identifikasi Pemafaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1)
- Batubara, Hamdan, Husein. Dkk. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1)

Chabib, Moch. dkk. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD, *jurnal pendidikan*, 2(7)

Dewi, Tipani, Liani, dkk. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*. 2(1)

Fadillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT.Fajar Interpratama Mandiri

Haryadi, Rudi. dkk. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 7(1)

Hasanah, Uswatun. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1)

Hijriati, H. (2017). Peranan dan manfaat APE untuk mendukung kreativitas anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2)

Khadijah. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan  
: Perdana Publishing

Khaironi, Mauliana. (2018). *Perkembangan Anak usia Dini. Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3.(1)

Khosibah Salma Aulia dan Dimiyati. (2021). *Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun di Indonesia. Jurnal Obsesi*, 5.(2)

Nawafilah, Nur, Qomariyah. dan Masruroh. (2020). *Pengembangan Alat Peraga Edukatif Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Gumingrejo Tikung Lamongan, jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1)

Nityanasari, Denadia. (2020). *Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usi Dini*, 4(1)

Prasetyawat, Dwi. dkk. (2019). *Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader Paud Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape). Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1(1)

Priansa, Donni, Juni. (2019). *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran*, Bandung: Cv Pustaka Setia

Rahmadiani, Novia. (2020). Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan*, 4(1)

RI Departemen Agama, *Al-quran dan Terjemahan*, Surah An-Naml Ayat 44&125

Said, Alamsyah. & Andi Budimanjaya. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Inteleiences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*, Jakarta: Prenadamedia Group

Siarni, dkk. (2015). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal kreatif tadulako online*, 3(2)

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengemangan Research And Development*, Bandung: Alfabeta

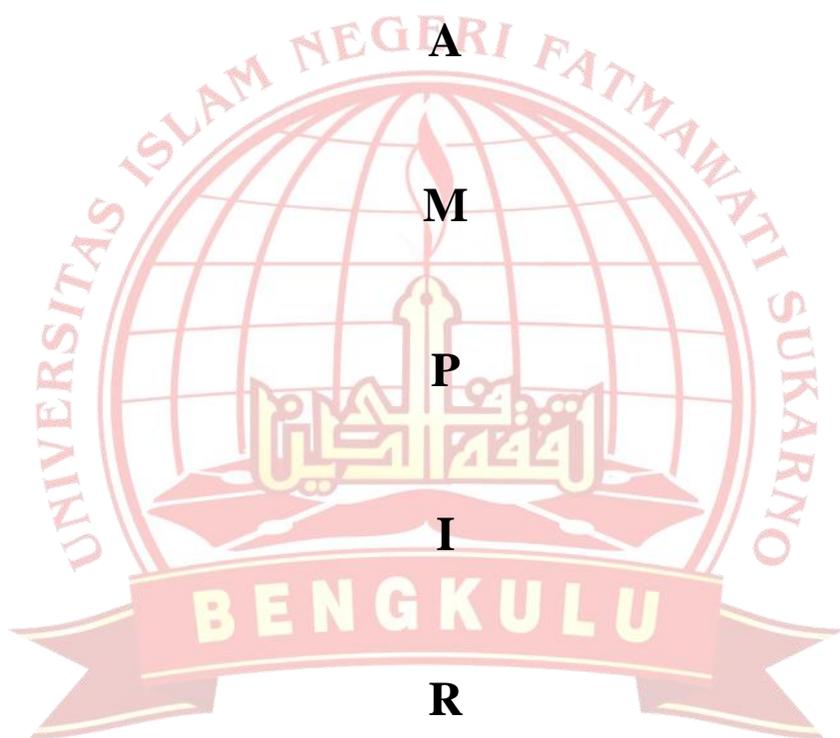
Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta

Trimantara, Hermansyah. Dkk. (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(1)

Yus, Anita. (2018). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kecana Prenanda Media Group



**L**



**R**

**A**

**N**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS  
Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

### NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i Anggi Fitri Rahmadhani  
NIM : 1811250026

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu  
Di Bengkulu

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.* Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr.

Nama : Anggi Fitri Rahmadhani

NIM : 1811250026

Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis  
Konservasi Pada Tema Tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota  
Bengkulu.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, 2022

Pembimbing I,

**Dr. Kasmantoni, M.Si**  
NIP. 177510022003121004

Pembimbing II,

**Ixsir Eliva, M.Pd**  
NIP. 199103292018012002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211 Telepon(0736)51276-51171-51172-  
Faksimili(0736)51171-51172  
Website:www.uinfasbengkulu.ac.id

### PENGESAHAN PEMBIMBING

Dengan ini saya bertanda tangan di bawah:

Nama : Anggi Fitri Rahmadhani  
NIM : 1811250026  
Program Studi : PIAUD  
Jurusan : Tarbiyah  
Fakultas : FTT

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Konservasi Pada Tema Tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu.” Ini telah di bombing, diperiksa, dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk di sidang munaqosah.

Pembimbing I

**Dr. Kasmantoni, M.Si**

NIP. 177510022003121004

Bengkulu, 2022

Pembimbing II

**Ixsir Eliya, M.Pd**

NIP. 199103292018012002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu  
38211 Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172

Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

**PERUBAHAN JUDUL**

Dengan saran dan bimbingan dari pembimbing I dan pembimbing II, bahwa proposal Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Anggi Fitri Rahmadhani  
NIM : 1811250026  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Konservasi Pada Materi Tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu” disarankan untuk di ganti.

Kemudian di revisi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Konservasi Pada Tema Tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu”.

Pembimbing I

**Dr. Kasmantoni, M.Si**  
NIP. 177510022003121004

Bengkulu Agustus 2022  
Pembimbing II

**Ixsir Eliva, M. Pd**  
NIP. 199103292018012002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu  
38211 Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172

Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

NOTA PENYEMINAR

Hal : Skripsi Anggi Fitri Rahmadhani  
NIM : 1811250026

Kepada,  
Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu  
Di Bengkulu

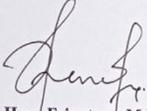
*Assalamu'alaikum Wr. Wb* setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

Nama : Anggi Fitri Rahmadhani  
NIM : 1811250026

Judul Skripsi : **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Konservasi Pada Materi Tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu”** Telah memenuhi syarat untuk diajukan surat izin penelitian. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Penyeminar I

  
**Heny Friantary, M.Pd**  
NIP. 198508022015032002

Bengkulu, Juni 2022  
Penyeminar II

  
**M. Taufiqurrahman, M.pd**  
NIP. 199401152018011003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu  
38211 Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172

Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

PENGESAHAN PENYEMINAR

Penyeminar I dan Penyeminar II menyatakan proposal skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Anggi Fitri Rahmadhani  
NIM : 1811250026  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Semester : VIII  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Proposal skripsi yang berjudul "**Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Konservasi Pada Materi Tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu**" ini telah diseminarkan, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Penyeminar I dan Penyeminar II. Oleh karena itu, proposal skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk melanjutkan penelitian.

Penyeminar I

**Heny Friantary, M.Pd**  
NIP. 198508022015032002

Bengkulu juni 2022  
Penyeminar II

**M. Taufiqurrahman, M.pd**  
NIP. 199401152018011003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

DAFTAR HADIR  
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

No	NAMA MAHASISWA/NIM	JUDUL SKRIPSI	PEMBIMBING	TANDA TANGAN
1.	Anang Fitri Rahmadhani	Pengembangan Alat Peraga Edukatif Ular Tangga berbasis Budaya Indonesia Pada Materi Tadarus Al-Qur'an di TK Polres Pahlawan Bengkulu	1. Dr. Kasnawati, M.Si 2. Ixsis Eliya, M.Pd	

No	NAMA DOSEN PENYEMINAR	NIP	TANDA TANGAN
1.	Heny Frantari, M.Pd	198508022015092002	
2.	M. Taibqurrahman, U.Ps	19840115 200301 1003	

SARAN-SARAN

1.	Penyeminar I :  Sesuai saran penyeminan
2.	Penyeminar II :  Sesuai saran Penyeminan.

AUDIEN		NAMA AUDIEN		
No	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN
1.			1.	
2.			2.	
3.			3.	

Tembusan

1. Dosen Penyeminan I dan II
2. Pengelola Prodi
3. Subbag Prodi
4. Pengelola data umum
5. Yang bersangkutan



Bengkulu, 8 Juli 2022  
Dekan Fakultas

M. Mulyadi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211 Telepon (0736) 512765117151172-  
Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

Nomor : 5967 /Un.23/F.II/PP.009/12/2022  
Lamp. : -  
Perihal : **Jadwal Sidang Munaqsyah**

- Kepada yth.
1. Dr. Kasmantoni, M.Si  
(Ketua)
  2. Sutrian Efendi, M.Pd  
(Sekretaris)
  3. Dr. Buyung Surahman, M.Pd  
(Penguji Utama)
  4. Zelvia Liska, M.Pd  
(Penguji Anggota)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Bersama ini kami sampaikan jadwal sidang munaqsyah/Skripsi Mahasiswa Prodi Pendidikan Isiam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada:

Hari/Tanggal : Selasa, 20 Desember 2022  
Tempat : Ruang Munaqsyah Jurusan Tarbiyah (Lantai 3)

NO	NAMA/NIM	WAKTU	Judul Skripsi
1	Anggi Fitri Kahmadhani (1811250926)	08.00 WIB- 09.00 WIB	Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Konservasi Pada Tema Tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu
2	Anisa Trimadona (1811250022)	09.00 WIB- 10.00 WIB	Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Melalui Media Bahan Alam Biji-bijian Pada Kelompok A di TK IT Baitul Izzah
3	Nia Julita (1811250032)	10.00 WIB- 11.00 WIB	Pengaruh Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Membaca Pemula TK Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Desa Sri Kuncoro di Bengkulu Tengah
4	Cintia Komala (1811250053)	11.00 WIB- 12.00 WIB	Pengaruh Media Kain Flanel Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di PAUD Harapan Bunda Desa Batu Ejung Kabupaten Mukomuko
5	Mutiara Islamiati	12.00 WIB- 13.00 WIB	Pengaruh Kegiatan Brush Painting Dalam Meningkatkan Kecerdasan Anak Usia Dini di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu

Demikian jadwal ini disampaikan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya

Decan  
  
Mus Mulyadi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

**SURAT PENUNJUKAN**

Nomor: 1355/Un.23/F.II/PP.00.9/3/2022

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:

1. Nama : Dr. Kasmantoni, M. Si  
NIP : 197510022003121004  
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Ixsir Eliya, M. Pd  
NIP : 199103292018012002  
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Anggi Fitri Rahmadhani  
NIM : 1811250026  
Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Budaya Indonesia Pada Materi Tanah Airku di TK Polres Peduli Kota Bengkulu

Demikianlah surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu  
Pada tanggal : 21 Maret 2022  
Dekan,



Mrs Mulyadi, M.Pd  
NIP. 197005142000031004

**Tembusan:**

1. Wakil Rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 2865/ Un.23/F.II/PP.09/06/2022

27 Juni 2022

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

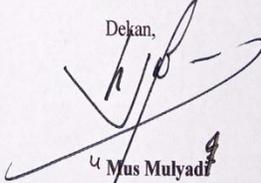
Kepada Yth,  
Pimpinan TK Polres Peduli Kota Bengkulu  
Di -  
Kota Bengkulu

*Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga berbasis Konservasi Indonesia Pada Materi Tanaman di TK Polres Peduli Kota Bengkulu**".

Nama : Anggi Fitri Rahmadhani  
NIM : 1811250026  
Prodi : PIAUD  
Tempat Penelitian : TK Polres Peduli Kota Bengkulu  
Waktu Penelitian : 29 Juni - 29 Juli 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dekan,  
  
Mus Mulyadi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211 Telepon (0736) 512765117151172-  
Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

SURAT TUGAS

DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Nomor : 2415/Un.23/F.II/PP.009/05/2022

Tentang

Penetapan Dosen Penguji

Ujian komprehensif mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu atas:

Nama Mahasiswa : Anggi Fitri Rahmadani

NIM : 1711250026

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PIAUD

Dalam rangka untuk memenuhi persyaratan tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu, dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu dengan ini memberi tugas kepada nama-nama yang tercantum pada kolom 2 untuk menguji ujian komprehensif dengan aspek mata uji sebagaimana tercantum pada kolom 3 dengan indikator sebagaimana tersebut pada kolom 4 atas nama mahasiswa tersebut di atas

NO	PENGUJI	ASPEK	INDIKATOR
1.	Wiwinda, M. Ag	Kompetensi UINFAS	1. Kemampuan membaca Al-qur'an 2. Kemampuan menulis arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Adh-Dhuha s/d An-Naas)
2	Ahmad Syarifin, M. Ag	Kompetensi Jurusan/Prodi	1. Hafalan ayat/hadis yang berhubungan dengan anak/pendidikan anak 2. Kemampuan memahami konsep dasar PAUD 3. Kemampuan memahami perkembangan AUD 4. Kemampuan memahami kurikulum PAUD 5. Kemampuan memahami media pembelajaran AUD 6. Kemampuan memahami evaluasi perkembangan/ assesment AUD
3	Dr. Suhirman, M. Pd	Kompetensi keguruan	1. Kemampuan memahami UU/ PP yang berhubungan dengan system pendidikan Nasional 2. Kemampuan memahami 4 kompetensi keguruan (kepribadian, profesional, pedagogik, sosial) 3. Kemampuan memahami etika profesi guru 4. Kemampuan memahami kurikulum, silabus, RPP, desain pembelajaran, metodologi penelitian, media pembelajaran, dan sistem evaluasi pembelajaran

Adapun pelaksanaan ujian komprehensif tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Waktu dan tempat ujian diserahkan sepenuhnya kepada dosen penguji setelah mahasiswa menghadap dan menyatakan kesediannya untuk diuji.
  2. Pelaksanaan ujian dimulai paling lambat 1(satu) minggu setelah diterimanya SK Pembimbing skripsi dan surat tugas penguji komprehensif dan nilai diserahkan kepada ketua program studi paling lambat 1 ( satu) minggu sebelum ujian munaqasyah dilaksanakan
  3. Skor nilai ujian komprehensif adalah 60 s/d 100
  4. Dosen penguji berhak menentukan LULUS atau TIDAK LULUS mahasiswa dan jika belum dinyatakan lulus, dosen diberi kewenangan dan berhak untuk melakukan ujian ulang setelah mahasiswa melakukan perbaikan sehingga mahasiswa dinyatakan LULUS
  5. Angka kelulusan ujian komprehensif adalah kelulusan setiap aspek (bukan nilai rata-rata)
- Demikianlah surat tugas ini dikeluarkan dan disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.



Bengkulu, 25 Mei 2022  
Dekan,

Mus Mulyadi

Tembusan :  
Yth, Wakil Rektor 1



**YAYASAN POLRES BENGKULU PEDULI**  
**LAYANAN TAMAN KANAK-KANAK POLRES BENGKULU PEDULI**  
**KOTA BENGKULU**  
**"AKREDITASI B"**

Jl. Kalimantan Gang Merpati 12 Rt. 07 Kel. Rawa Makmur Permai Kec. Muara Bangkahulu Kota Bengkulu

Nomor : 05/X/2022/YYS-POLRES BKL PEDULI  
Perihal : Surat Balasan Izin Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Yemi Enita Putri S.Pd**  
Jabatan : Penjabat Kepala Sekolah TK Polres Bengkulu Peduli  
Alamat : Jl. Kalimantan Gang Merpati 12 Rt. 07 Kel. Rawa Makmur Permai Kec.  
Bangkahulu Kota Bengkulu"

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **Anggi Fitri Rahmadhani**  
NIM : 1811250026  
Prodi : PIAUD  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris  
Judul Penelitian : "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Konservasi  
Pada Tema Tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu"

Demikian surat balasan izin ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Bengkulu, 29 Juni 2022  
Penjabat Kepala Tk Polres Bengkulu Peduli



Yemi Enita Putri S.Pd



**YAYASAN POLRES BENGKULU PEDULI**  
**LAYANAN TAMAN KANAK-KANAK POLRES BENGKULU PEDULI**  
**KOTA BENGKULU**  
**"AKREDITASI B"**

Jl. Kalimantan Gang Merpati 12 Rt. 07 Kel. Rawa Makmur Permai Kec. Muara Bangkahulu Kota Bengkulu

Nomor : 057/X/2022/YYS-POLRES BKL PEDULI  
Perihal : Surat Balasan Selesai Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Yemi Enita Putri S.Pd**  
Jabatan : Penjabat Kepala Sekolah TK Polres Bengkulu Peduli  
Alamat : Jl. Kalimantan Gang Merpati 12 Rt. 07 Kel. Rawa Makmur Permai Kec.  
Bangkahulu Kota Bengkulu"

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **Anggi Fitri Rahmadhani**  
NIM : 1811250026  
Prodi : PLAUD  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris  
Judul Penelitian : "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Konservasi  
Pada Tema Tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu"

Demikian surat balasan selesai Penelitian ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Bengkulu, 29 Juli 2022  
Penjabat Kepala Tk Polres Bengkulu Peduli

  
Yemi Enita Putri S.Pd



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Anggi Fitri Rahmadhani Pembimbing I : Dr. Kasmantoni, M.Si  
NIM : 1811250026 Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan  
Jurusan : Tarbiyah dan Tadris Edukatif Ular Tangga Berbasis Budaya  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini Indonesia Pada Materi Tanah Airku di TK  
Polres Peduli Kota Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1	21/4	Amat baik proses	Jawab	Dr.
2	27/4	Jawab baik jari	Jawab	Dr.
3	25/4	Amat. Met. baik	Jawab	Dr.
4	8/5	Acces	Situasi juga	Dr.

Bengkulu, 8/5/2022

Mengetahui,  
Dekan

(Dr. Mus Mahyadi, S.Ag., M.Pd)  
NIP. 19700514200031004

Pembimbing I

(Dr. Kasmantoni, M.Si)  
NIP. 197510022003121004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Anggi Fitri Rahmadhani Pembimbing II : Ixsir Eliya, M.Pd  
NIM : 1811250026 Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan  
Jurusan : Tarbiyah dan Tadris Edukatif Ular Tangga Berbasis Budaya Indonesia  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini Pada Materi Tanah Airku di TK Polres Peduli Kota  
Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1.	29/3 2022	proposals	Perbaiki sesuai saran	eli
2.	8/4/2022	Proposal	Perbaiki sesuai saran	eli
3.	11/4 2022	proposals	Instrumen cek plagiasi Rn	eli
4.	19/4 2022	proposals	Instrumen	eli
5.	20/4 2022	proposals	Acc	eli

Bengkulu, .....2022

Mengetahui,  
Dekan

(Dr. Mus Mulyadi, S.Ag., M.Pd)  
NIP. 197005142000031004

Pembimbing II

(Ixsir Eliya, M.Pd)  
NIP. 199103292018012002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

Nama Mahasiswa : Anggi Fitri Rahmadhani Pembimbing I : Dr. Kasmantoni, M.Si  
NIM : 1812150026 Judul Skripsi: Pengembangan Alat Permainan Edukatif  
Jurusan : Tarbiyah Ular Tangga Berbasis Konservasi Pada Tema Tanaman  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1	9/8-22	Asumsi Mubtahir	Jurnal	Dr.
2	10/8-22	Perbedaan Aspek-Aspek	Jurnal	Dr.
3	12/8-22	Asumsi Kerasul	Jurnal	Dr.
4	17/8-22	Aspek 1-4	Pengaruh Sifat Praktek	Dr.

Mengetahui,  
Dekan,

(Dr. Mus Mulyadi, M. Pd)  
NIP. 197005142000031004

Bengkulu, 11/8 2022

Pembimbing I

(Dr. Kasmantoni, M.Si)  
NIP. 197510022003121004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

Nama Mahasiswa : Anggi Fitri Rahmadhani Pembimbing II : Ixsir Eliya, M. Pd  
NIM : 1811250026 Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan  
Jurusan : Tarbiyah Edukatif Ular Tangga Berbasis Konservasi Pada  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini Materi Tanaman di Tk Polres Peduli Kota  
Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1.	1/8 2022	Bab IV	perbaiki sesuai saran	
2.	3/8 2022	Bab IV	perbaiki sesuai saran	
3.	5/8 2022	Full	Revisi abstrak	
4.	8/8 2022	Full	Acc	

Mengetahui,  
Dekan,

(Dr. Mus Mulyadi, M. Pd)  
NIP. 197005142000031004

Bengkulu,

Pembimbing II

(Ixsir Eliya, M.Pd)  
NIP.199103292018012002

**Lampiran 1:**

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Kebutuhan guru**

<b>NO</b>	<b>Idikator</b>	<b>Aspek penilaian</b>
1.	Penyampaian materi pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Memberikan awal pembelajaran yang memotivasi anak</li><li>2. Media permainan sesuai dengan konsep pembelajaran</li><li>3. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran</li><li>4. Penyampaian pada materi pembelajaran mudah di pahami</li><li>5. Media pembelajaran menarik dan membuat anak lebih memahami materi pembelajaran</li><li>6. Menggunakan media, metode dan tehnik pembelajaran yang bervariasi saat mengajarkan materi</li><li>7. Media pembelajaran sesuai dengan kopetisi dasar</li></ol>
2.	Ketersediaan media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Penggunaan media dalam proses pembelajaran</li><li>2. Media pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak</li><li>3. Dapat membuat anak belajar mandiri</li><li>4. Media pembelajaran dapat meningkatkan</li></ol>

		<p>partisipasi anak dalam pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Media pembelajaran sangat penting dalam membantu anak dalam memahami materi yang diajarkan</li> <li>6. Sering menggunakan media pembelajaran saat belajar</li> <li>7. Media pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran</li> <li>8. Media permainan dapat digunakan berulang</li> <li>9. Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan kemudahan penggunaan media</li> </ol>
3	<p>Penggunaan media alat permainan ular tangga dalam proses pembelajaran terhadap pengetahuan tanaman</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Terdapat permainan dalam proses pembelajaran</li> <li>3. Dengan adanya permainan, anak akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran</li> <li>4. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenalkan konservasi</li> <li>5. Penggunaan media permainan sebagai media pembelajaran</li> </ol>

		<p>dapat membantu anak memperoleh pengetahuan tentang tanaman</p> <p>6. Dapat mengetahui tingkat kemudahan dan kemenarikan pada media pembelajaran</p> <p>7. Penggunaan media permainan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan perhatian anak untuk belajar.</p> <p>8. Dapat membuat pembelajaran lebih menarik, aktif, dan efisien</p> <p>9. Kesesuaian penggunaan media permainan dengan dunia anak</p>
--	--	--

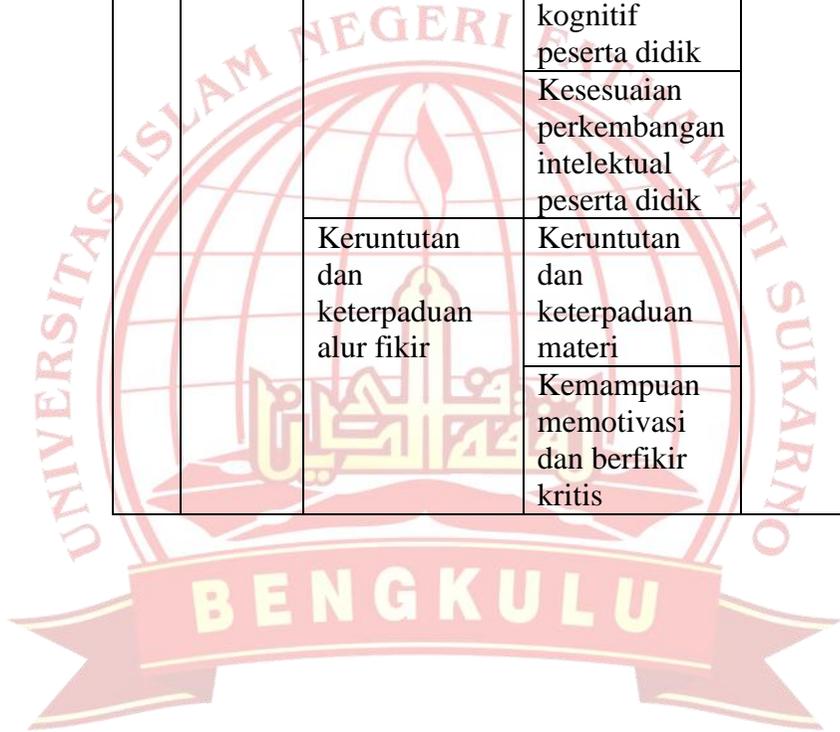
**Lampiran 2:**  
**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Untuk Validator**

No	Materi	Pembelajaran	Sub Indikator	Alat Ukur
1	Ahli Materi	Aspek Pembelajaran	Kesesuaian media tingkat pencapaian perkembangan anak dan indikator di kurikulum	Angket
			Kesesuaian tingkat pencapaian perkembangan materi dan indikator di kurikulum	
			Kejelasan petunjuk penggunaan belajar	
			Ketepatan dalam penjelasan materi	
			Penyampaian materi dalam memotivasi pengguna	
			Memberi kesempatan anak untuk belajar mandiri	
			Kejelasan isi materi	
		Keluasan dan		

		Aspek isi	kedalaman isi materi	
			Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan	
			Kejelasan pemberian informasi pada media permainan ular tangga	
2	Ahli media	Aspek tampilan	Kesesuaian pemilihan background pada media alat permainan edukatif ular tangga	Angket
			Kesesuaian proporsi gambar	
			Kemenarikan bentuk gambar	
			Kesesuaian pemilihan gambar	
			Kesesuaian pemilihan ukuran gambar	
			Kemenarikan sajian media Permainan ular tangga	
			Kejelasan	

			petunjuk penggunaan media	
			Kemudahan dalam kegiatan bermain	
		Aspek pengguna	Pemberian contoh cara menggunakan media permainan ular tangga	Angket
			Kemudahan dalam menggunakan media permainan ular tangga	
3	Ahli Bahasa	Komunikatif	Ketepatan kaidah Bahasa	Angket
			Penyampaian pesan mudah dipahami	
		Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dimengerti		
		Keterbacaan	Ketepatan pemilihan Bahasa dalam menguraikan materi	
		Lugas	Keefektifan	

			kalimat
			Kebakuan istilah
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik
			Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik
		Keruntutan dan keterpaduan alur fikir	Keruntutan dan keterpaduan materi
			Kemampuan memotivasi dan berfikir kritis



**Lampiran 3:**

**Table 3.3** Angket Kepraktisan Oleh Guru

No	Materi	Pembelajaran	Sub Indikator	Alat Ukur
1	Guru	Aspek Kepraktisan	<p>Saya tidak kesulitan melaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga</p> <p>Media permainan ular tangga dapat digunakan berulang-ulang</p> <p>Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan kemudahan penggunaan media permainan ular tangga</p> <p>Media permainan ular tangga dapat mengaktifkan siswa dalam mengembangkan pengetahuan tentang konservasi pada materi tanaman</p>	Angket

			<p>Kesesuaian media permainan ular tangga dengan dunia anak usia 4-6 tahun</p>
			<p>Anak mudah memahami materi dengan melihat gambar-gambar yang ada pada media permainan ular tangga</p>
			<p>Suasana proses pembelajaran berjalan kondusif dan menyenangkan</p>
			<p>Anak tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan media permainan ular tangga.</p>

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
ULAR TANGGA BERBASIS KONSERVASI PADA MATERI TANAMAN**

---

Judul Penelitian : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Konservasi pada Materi Tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu

Peneliti : Anggi Fitri Rahmadhani

Nama Validator : Fidhia Andeni, M.Pd

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar Validasi Ini Di Isi Oleh Ahli (Materi)
2. Lembar Penelitian Ini Dimaksud Untuk Mendapatkan Informasi Dari Bapak/Ibu Ahli Materi Tentang Kualitas Produk Alat Permainan Edukatif Berbasis Konservasi pada Materi Tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu
3. Penilaian Mencakup Kualitas Produk Pengembangan, Saran Umum dan Kesimpulan
4. Sehubungan Dengan Itu Dimohon Bapak/Ibu Memberikan Pendapatnya Pada Setiap Pernyataan Dalam Lembar Penilaian Ini Dengan Memberikan Tanda ( √ ) Pada Kolom Skala Penilaian
5. Komentar dan Saran Mohon Dituliskan Pada Kolom Yang Telah Disediakan
6. Keterangan Skala Penilaian

NO	KRITERIA	SKOR
1	Sangat Setuju/Sangat Menarik	5
2	Setuju/Menarik	4
3	Cukup Setuju/Cukup Menarik	3
4	Tidak Setju/Tidak Menarik	2
5	Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Menarik	1

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
ULAR TANGGA BERBASIS KONSERVASI PADA MATERI TANAMAN**

**C. Aspek Penilaian Materi**

No	Aspek	Unsur Indikator	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Pembelajaran	Kesesuaian media dengan tingkat pencapaian perkembangan dan indikator di kurikulum			✓		
		Kejelasan petunjuk penggunaan media			✓		
		Ketepatan dalam penjelasan materi			✓		
		Penyampaian materi dalam memotivasi pengguna			✓		
		Memberi kesempatan anak untuk belajar mandiri			✓		
2	Aspek isi	Kejelasan isi materi			✓		
		Keluasan dan kedalaman isi materi			✓		
		Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan			✓		
		Kejelasan pemberian informasi pada media permainan ular tangga			✓		
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
		Jumlah					

Keterangan :

- Skor 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Menarik
- Skor 2 = Tidak Setuju/Tidak Menarik
- Skor 3 = Cukup Setuju/ Cukup Menarik
- Skor 4 = Setuju/Menarik
- Skor 5 = Sangat Setuju/ Sangat Menarik

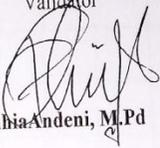
Saran : Perbaiki / Perjelas kembali materi alat permainan edukatif  
ular tangga berbasis konservasi pada materi tanaman  
dengan tingkat pencapaian perkembangan dan indikator  
di kurikulum

Komentar:

- Jelaskan tingkat pencapaian perkembangan ~~dan~~  
berdasarkan kurikulum yg digunakan
- Jelaskan petunjuk penggunaan media
- Jelaskan lagi kedalaman materi ini.

Bengkulu, Juli 2022

Validator

  
Fidhia Andani, M.Pd

Fidhia Andani, M.Pd

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
ULAR TANGGA BERBASIS KONSERVASI PADA MATERI TANAMAN**

**C. Aspek Penilaian Materi**

No	Aspek	Unsur Indikator	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Pembelajaran	Kesesuaian media dengan tingkat pencapaian perkembangan anak berdasarkan kurikulum yang berlaku					✓
		Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓
		Ketepatan dalam penjelasan materi					✓
		Memberi kesempatan anak untuk belajar mandiri					✓
2	Aspek isi	Kejelasan isi materi				✓	
		Keluasan dan kedalaman isi materi				✓	
		Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan				✓	
		Kejelasan pemberian informasi pada media permainan ular tangga					✓
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
		Jumlah					

Keterangan :

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Menarik

Skor 2 = Tidak Setuju/Tidak Menarik

Skor 3 = Cukup Setuju/ Cukup Menarik

Skor 4 = Setuju/Menarik

Skor 5 = Sangat Setuju/ Sangat Menarik

Saran : Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Sudah Bagus  
sehingga dapat diterapkan untuk Anak Usia Dini

Komentar:

Bengkulu, 20 Juli 2022

Validator



Fidhia Andani, M.Pd

**LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
ULAR TANGGA BERBASIS KONSERVASI PADA MATERI TANAMAN**

---

Judul Penelitian : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Konservasi pada Materi Tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu

Peneliti : Anggi Fitri Rahmadhani

Nama Validator : Dr. Husnul Bahri, M.Pd

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar Validasi Ini Di Isi Oleh Ahli (desain)
2. Lembar Penelitian Ini Dimaksud Untuk Mendapatkan Informasi Dari Bapak/Ibu Ahli Desain Tentang Kualitas Produk Alat Permainan Edukatif Berbasis Konservasi di TK Polres Bengkulu Peduli kota Bengkulu
3. Penilaian Mencakup Kualitas Produk Pengembangan, Saran Umum dan Kesimpulan
4. Sehubungan Dengan Itu Dimohon Bapak/Ibu Memberikan Pendapatnya Pada Setiap Pernyataan Dalam Lembar Penilaian Ini Dengan Memberikan Tanda ( √ ) Pada Kolom Skala Penilaian
5. Komentar dan Saran Mohon Dituliskan Pada Kolom Yang Telah Disediakan
6. Keterangan Skala Penilaian

NO	KRETERIA	SKOR
1	Sangat Setuju/Sangat Menarik	5
2	Setuju/Menarik	4
3	Cukup Setuju/Cukup Menarik	3
4	Tidak Setju/Tidak Menarik	2
5	Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Menarik	1

**LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
ULAR TANGGA BERBASIS KONSERVASI PADA MATERI TANAMAN**

**A. Aspek Penilaian Desain**

No	Aspek	Unsur Indikator	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek tampilan	Kesesuaian pemilihan background pada media permainan ular tangga			✓		
		Kesesuaian proporsi gambar dan warna			✓		
		Kemenarikan bentuk gambar				✓	
		Kesesuaian pemilihan gambar dan ukuran gambar			✓		
		Kemenarikan sajian media Permainan ular tangga			✓		
		Kesesuaian pemilihan warna				✓	
2	Aspek penggunaan	Kejelasan petunjuk penggunaan media			✓		
		Kemudahan dalam kegiatan bermain				✓	
		Kemudahan dalam menggunakan media permainan ular tangga				✓	
		Tingkat keawetan media			✓		
		Media aman digunakan anak			✓		
		Jumlah					

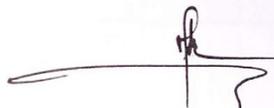
Keterangan :

- Skor 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Menarik
- Skor 2 = Tidak Setuju/Tidak Menarik
- Skor 3 = Cukup Setuju/ Cukup Menarik
- Skor 4 = Setuju/Menarik
- Skor 5 = Sangat Setuju/ Sangat Menarik

Saran : Sepernah uberan gambar, asone background  
bagi gambar & simaika, lagi ditung gambar yg  
mengandung pesan pembelajaran hrs tambah lebih  
menarik!

Komentar: Sepernah dulu, validasi kembali.

Bengkulu, Juli 2022  
Validator



Dr. Husnul Bakri, M.Pd

**LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
ULAR TANGGA BERBASIS KONSERVASI PADA MATERI TANAMAN**

**A. Aspek Penilaian Desain**

No	Aspek	Unsur Indikator	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek tampilan	Kesesuaian pemilihan background pada media permainan ular tangga				✓	✓
		Kesesuaian proporsi gambar dan warna					✓
		Kemenarikan bentuk gambar					✓
		Kesesuaian pemilihan gambar dan ukuran gambar					✓
		Kemenarikan sajian media Permainan ular tangga					✓
		Kesesuaian pemilihan warna					✓
2	Aspek penggunaan	Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	
		Kemudahan dalam kegiatan bermain					✓
		Kemudahan dalam menggunakan media permainan ular tangga					✓
		Tingkat keawetan media					✓
		Media aman digunakan anak					✓
		Jumlah					

Keterangan :

- Skor 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Menarik
- Skor 2 = Tidak Setuju/Tidak Menarik
- Skor 3 = Cukup Setuju/ Cukup Menarik
- Skor 4 = Setuju/Menarik
- Skor 5 = Sangat Setuju/ Sangat Menarik

Saran :

Sudah baik untuk di gunakan dalam  
perbaikan / pemeliharaan bagi Anak Usia Dini

Komentar:

Untuk Kotak Angin: bisa seperti buku  
Pahlawan Kerdil, di tambah komik  
dan gambar lain yang ada di  
di buat pada perbaikan saja.

Bengkulu, Juli 2022

Validator



Dr. Husnul Bahri, M.Pd

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
ULAR TANGGA BERBASIS KONSERVASI PADA MATERI TANAMAN**

**D. Aspek Penilaian Bahasa**

No	Aspek	Unsur Indikator	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Komunikatif	Ketepatan kaidah Bahasa			✓		
		Penyampaian pesan mudah dipahami				✓	
		Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dimengerti				✓	
2	Aspek Keterbacaan	Ketepatan pemilihan Bahasa dalam menguraikan materi				✓	
		Ketepatan ejaan			✓		
3	Aspek lugas	Keefektifan kalimat			✓		
		Kebakuan istilah				✓	
4	Aspek Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
5	Aspek Keruntutan dan keterpaduan alur fikir	Keruntutan dan keterpaduan materi				✓	
		Kemampuan memotivasi dan berfikir kritis				✓	
		Jumlah					

Keterangan :

- Skor 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Menarik
- Skor 2 = Tidak Setuju/Tidak Menarik
- Skor 3 = Cukup Setuju/ Cukup Menarik
- Skor 4 = Setuju/Menarik
- Skor 5 = Sangat Setuju/ Sangat Menarik

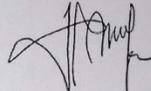
Saran :  
- Perbaiki penggunaan bahasa sesuai dengan PUEBI  
- Perbaiki kata-kata typo!

Komentar:

Salahkan & revisi!

Bengkulu, Juli 2022

Validator



Dina Putri Juni Astuti, M.Pd

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
ULAR TANGGA BERBASIS KONSERVASI PADA MATERI TANAMAN**

**D. Aspek Penilaian Bahasa**

No	Aspek	Unsur Indikator	Skor penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Komunikatif	Ketepatan kaidah Bahasa					✓
		Penyampaian pesan mudah dipahami					✓
		Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dimengerti					✓
2	Aspek Keterbacaan	Ketepatan pemilihan Bahasa dalam menguraikan materi					✓
		Ketepatan ejaan					✓
3	Aspek lugas	Keefektifan kalimat					✓
		Kebakuan istilah					✓
4	Aspek Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik					✓
5	Aspek Keruntutan dan keterpaduan alur fikir	Keruntutan dan keterpaduan materi					✓
		Kemampuan memotivasi dan berfikir kritis					✓
Jumlah							

Keterangan :

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Menarik

Skor 2 = Tidak Setuju/Tidak Menarik

Skor 3 = Cukup Setuju/ Cukup Menarik

Skor 4 = Setuju/Menarik

Skor 5 = Sangat Setuju/ Sangat Menarik

Saran :

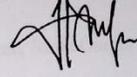
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Komentar:

Sudah layak untuk digunakan!  
.....  
.....  
.....

Bengkulu, Juli 2022

Validator



Dina Putri Juni Astuti, M.Pd

**LEMBAR VALIDASI AHLI PRAKTISI ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
ULAR TANGGA BERBASIS KONSERVASI PADA MATERI TANAMAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Konservasi  
pada Materi Tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota  
Bengkulu

Peneliti : Anggi Fitri Rahmadhani

Nama Validator : Yemi Enita Putri, S.Pd

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar Validasi Ini Di Isi Oleh Ahli (Praktisi)
2. Lembar Penelitian Ini Dimaksud Untuk Mendapatkan Informasi Dari Bapak/Ibu Ahli Praktisi Tentang Kualitas Produk Alat Permainan Edukatif Berbasis Konservasi pada Materi Tanaman di TK Polres Bengkulu Peduli Kota Bengkulu
3. Penilaian Mencakup Kualitas Produk Pengembangan, Saran Umum dan Kesimpulan
4. Sehubungan Dengan Itu Dimohon Bapak/Ibu Memberikan Pendapatnya Pada Setiap Pernyataan Dalam Lembar Penilaian Ini Dengan Memberikan Tanda ( ✓ ) Pada Kolom Skala Penilaian
5. Komentar dan Saran Mohon Dituliskan Pada Kolom Yang Telah Disediakan
6. Keterangan Skala Penilaian

NO	KRETERIA	SKOR
1	Sangat Setuju/Sangat Menarik	5
2	Setuju/Menarik	4
3	Cukup Setuju/Cukup Menarik	3
4	Tidak Setju/Tidak Menarik	2
5	Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Menarik	1

**LEMBAR VALIDASI AHLI PRAKTISIALAT PERMAINAN EDUKATIF  
ULAR TANGGA BERBASIS KONSERVASI PADA MATERI TANAMAN**

**B. Aspek Penilaian Praktisi**

No	Aspek Kepraktisan	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya tidak kesulitan melaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga					✓
2	Media permainan ular tangga dapat digunakan berulang-ulang					✓
3	Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan kemudahan penggunaan media permainan ular tangga					✓
4	Media permainan ular tangga dapat mengaktifkan siswa dalam mengembangkan pengetahuan tentang budaya Indonesia pada materi tanah airku					✓
5	Kesesuaian media permainan ular tangga dengan dunia anak usia 4-6 tahun					✓
6	Anak mudah memahami materi dengan melihat gambar-gambar yang ada pada media permainan ular tangga				✓	
7	Suasana proses pembelajaran berjalan kondusif dan menyenangkan					✓
8	Anak tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan media permainan ular tangga					✓

Keterangan :

- Skor 1 =Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Menarik
- Skor 2 = Tidak Setuju/Tidak Menarik
- Skor 3 = Cukup Setuju/ Cukup Menarik
- Skor 4 = Setuju/Menarik
- Skor 5 = Sangat Setuju/ Sangat Menarik

Saran :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Komentar:

Alat Permainan Ular Tangga sudah  
baik dan sudah layak digunakan

Bengkulu, Juli 2022

Validator



Yeni Emta Fitri, S.Pd

Lampiran:

Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Untuk Guru  
Aspek Yang Dinilai

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	
			Ya	Tidak
1	Penyampaian materi di kelas	Memberikan awal pembelajaran yang memotivasi anak	✓	
		Media permainan sesuai dengan konsep pembelajaran	✓	
		Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
		Penyampaian pada materi pembelajaran mudah di pahami	✓	
		Media pembelajaran menarik dan membuat anak lebih memahami materi pembelajaran	✓	
		Pembelajaran sesuai dengan tema/subtema	✓	
		Pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran pada RPP	✓	
		Penggunaan media dalam proses pembelajaran	✓	
		Media pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak	✓	
		2	Ketersediaan media pembelajaran	Penggunaan media pembelajaran dapat membuat anak belajar mandiri
Media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi anak dalam pembelajaran	✓			
Media pembelajaran sangat penting dalam membantu anak dalam memahami materi yang diajarkan	✓			
Media pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran	✓			

3	Penggunaan media alat permainan ular tangga dalam proses pembelajaran terhadap pengetahuan tanaman	Media pembelajaran permainan dapat digunakan berulang	✓	
		Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan kemudahan penggunaan media	✓	
		Terdapat permainan dalam proses pembelajaran	✓	
		Dengan adanya permainan, anak akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran	✓	
		Dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenalkan tanaman	✓	
		permainan sebagai media pembelajaran dapat membantu anak memperoleh pengetahuan tentang tanaman	✓	
		Dapat mengetahui tingkat kemudahan dan kemenarikan pada media pembelajaran	✓	
		Penggunaan media permainan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan perhatian anak untuk belajar.	✓	
		Dapat membuat pembelajaran lebih menarik, aktif, dan efisien	✓	
		Kesesuaian penggunaan media permainan dengan dunia anak	✓	

Keperla Sekanah



Kemi Erita Putri

Lampiran:  
Instrumen Analisis Kebutuhan Guru TK Polres Peduli kota Bengkulu

Pertanyaan :

Penyampaian materi pembelajaran

1. Apakah sebelum memulai pembelajaran selalu berdoa? Ya
2. Apakah guru memberikan awal pembelajaran yang memotivasi anak? Misalnya mengucapkan selamat pagi? Ya
3. Apakah Pembelajaran selalu sesuai dengan tema/subtema? Ya
4. Apakah pembelajaran Pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran pada RPP? Ya
5. Apakah penyampaian pada materi pembelajaran mudah di pahami anak? Ya
6. Apakah dengan membuat media pembelajaran yang menarik dan membuat anak lebih memahami materi pembelajaran? Ya
7. Apakah menggunakan media, metode dan tehni pembelajaran yang bervariasi dapat mempermudah saat mengajarkan materi? Ya
8. Apakah penggunaan media sesuai dengan tujuan pembelajaran? Ya

Ketersediaan Media pembelajaran

1. Apakah Penggunaan media dalam proses pembelajaran sering dilaksanakan? Ya
2. Apakah di sekolah Kecukupan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran tidak
3. Apakah guru pernah membuat media pembelajaran Ya
4. Kesulitan apa yang dialami guru dalam membuat media pembelajaran? Sarana dan Prasarana Kurang
5. Apakah media pembelajaran yang ada sekarang sudah cukup untuk mendukung proses pembelajaran? Kurang
6. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran, pembelajaran akan lebih menarik, aktif, efektif dan efisien? Ya
7. Apakah Penggunaan media pembelajaran bagi anak menumbuhkan gairah belajar pada anak? Ya
8. Apakah Anak menyukai belajar menggunakan media pembelajaran? Ya
9. Apakah Anak mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran? Ya
10. Apakah Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak? Ya
11. Bagaimana Efektifitas penggunaan media pembelajaran? Sangat aktif

12. Apa saja yang menjadi hambatan guru dalam menggunakan media pembelajaran? Kurangnya Pemahaman
13. Apakah Anak mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran? Tidak
14. Bagaimana respon anak dalam menggunakan media pembelajaran? Baik

Penggunaan media alat permainan ular tangga dalam proses pembelajaran terhadap pengetahuan konservasi pada tanaman

1. Apakah alat permainan ular tangga mudah untuk digunakan anak? Ya
2. Apakah permainan ular tangga dapat menumbuhkan gairah belajar anak? Ya
3. Bagaimana efektifitas penggunaan alat permainan ular tangga? Sangat efektif
4. Apakah dengan menggunakan alat permainan ular tangga pembelajaran, pembelajaran akan lebih menarik, aktif, efektif? Ya
5. Apakah anak akan mudah memahami materi dengan melihat gambar gambar yang ada pada permainan ular tangga? Ya
6. Apakah permainan ular tangga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak? Ya
7. Apakah ada kesulitan dalam menggunakan alat permainan ular tangga? Tidak
8. Apakah dengan memainkan alat permainan ular tangga membuat anak menjadi gembira? Ya
9. Apakah dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenalkan konservasi pada materi tanaman? Ya



Lampiran:

Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Untuk Guru  
Aspek Yang Dinilai

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	
			Ya	Tidak
1	Penyampaian materi di kelas	Memberikan awal pembelajaran yang memotivasi anak	✓	
		Media permainan sesuai dengan konsep pembelajaran	✓	
		Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
		Penyampaian pada materi pembelajaran mudah di pahami	✓	
		Media pembelajaran menarik dan membuat anak lebih memahami materi pembelajaran	✓	
		Pembelajaran sesuai dengan tema/subtema	✓	
		Pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran pada RPP	✓	
		Penggunaan media dalam proses pembelajaran	✓	
		Media pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak	✓	
2	Ketersediaan media pembelajaran	Penggunaan media pembelajaran dapat membuat anak belajar mandiri	✓	
		Media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi anak dalam pembelajaran	✓	
		Media pembelajaran sangat penting dalam membantu anak dalam memahami materi yang diajarkan	✓	
		Media pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran	✓	

		Media pembelajaran permainan dapat digunakan berulang	✓	
		Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan kemudahan penggunaan media	✓	
		Terdapat permainan dalam proses pembelajaran	✓	
		Dengan adanya permainan, anak akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran	✓	
		Dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenalkan tanaman	✓	
3	Penggunaan media alat permainan ular tangga dalam proses pembelajaran terhadap pengetahuan tanaman	permainan sebagai media pembelajaran dapat membantu anak memperoleh pengetahuan tentang tanaman	✓	
		Dapat mengetahui tingkat kemudahan dan kemenarikan pada media pembelajaran	✓	
		Penggunaan media permainan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan perhatian anak untuk belajar.	✓	
		Dapat membuat pembelajaran lebih menarik, aktif dan efisien	✓	
		Kesesuaian penggunaan media permainan dengan dunia anak	✓	

Guru PAUD



Rosmaini Fitri, S.Pd

**Lampiran:**

**Instrumen Analisis Kebutuhan Guru TK Polres Peduli kota Bengkulu**

**Pertanyaan :**

**Penyampaian materi pembelajaran**

1. Apakah sebelum memulai pembelajaran selalu berdoa? *Ya*
2. Apakah guru memberikan awal pembelajaran yang memotivasi anak? Misalnya mengucapkan selamat pagi? *Ya*
3. Apakah Pembelajaran selalu sesuai dengan tema/subtema? *Ya*
4. Apakah pembelajaran Pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran pada RPP? *Ya*
5. Apakah penyampaian pada materi pembelajaran mudah di pahami anak? *Ya*
6. Apakah dengan membuat media pembelajaran yang menarik dan membuat anak lebih memahami materi pembelajaran? *Ya*
7. Apakah menggunakan media, metode dan tekhn pembelajaran yang bervariasi dapat mempermudah saat mengajarkan materi? *Ya*
8. Apakah penggunaan media sesuai dengan tujuan pembelajaran? *Ya*

**Ketersediaan Media pembelajaran**

1. Apakah Penggunaan media dalam proses pembelajaran sering dilaksanakan? *Ya*
2. Apakah di sekolah Kecukupan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran *tidak*
3. Apakah guru pernah membuat media pembelajaran *Ya*
4. Kesulitan apa yang dialami guru dalam membuat media pembelajaran? *Minimnya media yg tersedia*
5. Apakah media pembelajaran yang ada sekarang sudah cukup untuk mendukung proses pembelajaran? *tidak*
6. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran, pembelajaran akan lebih menarik, aktif, efektif dan efisien? *Ya*
7. Apakah Penggunaan media pembelajaran bagi anak menumbuhkan gairah belajar pada anak? *Ya*
8. Apakah Anak menyukai belajar menggunakan media pembelajaran? *Ya*
9. Apakah Anak mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran? *Ya*
10. Apakah Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak? *Ya*
11. Bagaimana Efektifitas penggunaan media pembelajaran? *sebaik efektif*

12. Apa saja yang menjadi hambatan guru dalam menggunakan media pembelajaran? *tidak ada*
13. Apakah Anak mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran? *tidak*
14. Bagaimana respon anak dalam menggunakan media pembelajaran? *baik*

Penggunaan media alat permainan ular tangga dalam proses pembelajaran terhadap pengetahuan konservasi pada tanaman

1. Apakah alat permainan ular tangga mudah untuk digunakan anak? *Ya*
2. Apakah permainan ular tangga dapat menumbuhkan gairah belajar anak? *Ya*
3. Bagaimana efektifitas penggunaan alat permainan ular tangga? *baik*
4. Apakah dengan menggunakan alat permainan ular tangga pembelajaran, pembelajaran akan lebih menarik, aktif, efektif? *Ya*
5. Apakah anak akan mudah memahami materi dengan melihat gambar gambar yang ada pada permainan ular tangga? *Ya*
6. Apakah permainan ular tangga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak? *Ya*
7. Apakah ada kesulitan dalam menggunakan alat permainan ular tangga? *tidak*
8. Apakah dengan memainkan alat permainan ular tangga membuat anak menjadi gembira? *Ya*
9. Apakah dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenalkan konservasi pada materi tanaman? *Ya*

Guru PAUD



Posmami Fitri, S.Pd

Lampiran:

Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Untuk Guru  
Aspek Yang Dinilai

No	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	
			Ya	Tidak
1	Penyampaian materi di kelas	Memberikan awal pembelajaran yang memotivasi anak	✓	
		Media permainan sesuai dengan konsep pembelajaran	✓	
		Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
		Penyampaian pada materi pembelajaran mudah di pahami	✓	
		Media pembelajaran menarik dan membuat anak lebih memahami materi pembelajaran	✓	
		Pembelajaran sesuai dengan tema/subtema	✓	
		Pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran pada RPP	✓	
		Penggunaan media dalam proses pembelajaran	✓	
		Media pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak	✓	
2	Ketersediaan media pembelajaran	Penggunaan media pembelajaran dapat membuat anak belajar mandiri	✓	
		Media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi anak dalam pembelajaran	✓	
		Media pembelajaran sangat penting dalam membantu anak dalam memahami materi yang diajarkan	✓	
		Media pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran	✓	

		Media pembelajaran permainan dapat digunakan berulang	✓	
		Kesesuaian waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan kemudahan penggunaan media	✓	
		Terdapat permainan dalam proses pembelajaran	✓	
		Dengan adanya permainan, anak akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran	✓	
		Dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenalkan tanaman	✓	
3	Penggunaan media alat permainan ular tangga dalam proses pembelajaran terhadap pengetahuan tanaman	permainan sebagai media pembelajaran dapat membantu anak memperoleh pengetahuan tentang tanaman	✓	
		Dapat mengetahui tingkat kemudahan dan kemenarikan pada media pembelajaran	✓	
		Penggunaan media permainan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan perhatian anak untuk belajar.	✓	
		Dapat membuat pembelajaran lebih menarik, aktif, dan efisien	✓	
		Kesesuaian penggunaan media permainan dengan dunia anak	✓	



Lampiran:

Instrumen Analisis Kebutuhan Guru TK Polres Peduli kota Bengkulu

Pertanyaan :

Penyampaian materi pembelajaran

1. Apakah sebelum memulai pembelajaran selalu berdoa? *Iya*
2. Apakah guru memberikan awal pembelajaran yang memotivasi anak? Misalnya mengucapkan selamat pagi? *Iya*
3. Apakah Pembelajaran selalu sesuai dengan tema/subtema? *Bisa jadi*
4. Apakah pembelajaran Pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran pada RPP? *Iya*
5. Apakah penyampaian pada materi pembelajaran mudah di pahami anak? *Iya*
6. Apakah dengan membuat media pembelajaran yang menarik dan membuat anak lebih memahami materi pembelajaran? *Iya*
7. Apakah menggunakan media, metode dan tekhn pembelajaran yang bervariasi dapat mempermudah saat mengajarkan materi? *Iya*
8. Apakah penggunaan media sesuai dengan tujuan pembelajaran? *Iya*

Ketersediaan Media pembelajaran

1. Apakah Penggunaan media dalam proses pembelajaran sering dilaksanakan? *Bisa jadi*
2. Apakah di sekolah Kecukupan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran *Tidak*
3. Apakah guru pernah membuat media pembelajaran *Iya*
4. Kesulitan apa yang dialami guru dalam membuat media pembelajaran? *Kurangnya Biaya*
5. Apakah media pembelajaran yang ada sekarang sudah cukup untuk mendukung proses pembelajaran? *Belum*
6. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran, pembelajaran akan lebih menarik, aktif, efektif dan efisien? *Iya*
7. Apakah Penggunaan media pembelajaran bagi anak menumbuhkan gairah belajar pada anak? *Iya*
8. Apakah Anak menyukai belajar menggunakan media pembelajaran? *Iya*
9. Apakah Anak mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran? *Iya*
10. Apakah Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak? *Iya*
11. Bagaimana Efektifitas penggunaan media pembelajaran? *Baik*

12. Apa saja yang menjadi hambatan guru dalam menggunakan media pembelajaran?
13. Apakah Anak mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran? Bisa jadi
14. Bagaimana respon anak dalam menggunakan media pembelajaran? lebih semangat dan besar

Penggunaan media alat permainan ular tangga dalam proses pembelajaran terhadap pengetahuan konservasi pada tanaman

1. Apakah alat permainan ular tangga mudah untuk digunakan anak? Iya
2. Apakah permainan ular tangga dapat menumbuhkan gairah belajar anak? Iya
3. Bagaimana efektifitas penggunaan alat permainan ular tangga? Baik
4. Apakah dengan menggunakan alat permainan ular tangga pembelajaran akan lebih menarik, aktif, efektif? Iya
5. Apakah anak akan mudah memahami materi dengan melihat gambar-gambar yang ada pada permainan ular tangga? Iya
6. Apakah permainan ular tangga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak? Iya
7. Apakah ada kesulitan dalam menggunakan alat permainan ular tangga?
8. Apakah dengan memainkan alat permainan ular tangga membuat anak menjadi gembira? Iya
9. Apakah dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenalkan konservasi pada materi tanaman? Iya



Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Konservasi Pada Materi Tanaman (sebelum revisi).



Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Berbasis Konservasi Pada Materi Tanaman (sesudah revisi).



Anak TK Polres Bengkulu Peduli melakukan do'a bersama sebelum memulai pelajaran.



Anak menunggu giliran memainkan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga.



Anak memainkan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga.



Anak bergantian memainkan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga.



## PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA BERBASIS KONSERVASI PADA MATERI TANAMAN DI TK POLRES PEDULI KOTA BENGKULU

### ORIGINALITY REPORT

<b>28%</b>	<b>28%</b>	<b>9%</b>	<b>%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.iainbengkulu.ac.id</b> Internet Source	<b>15%</b>
<b>2</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>repository.usd.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>www.researchgate.net</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repository.uin-suska.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>6</b>	<b>repository.uinsu.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>core.ac.uk</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>theses.uin-malang.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>

**repository.iainpurwokerto.ac.id**

9	Internet Source	<1 %
10	<a href="http://jurnal.pancabudi.ac.id">jurnal.pancabudi.ac.id</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="http://repository.uinbanten.ac.id">repository.uinbanten.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://ejournal.radenintan.ac.id">ejournal.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://garuda.kemdikbud.go.id">garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://digilib.uin-suka.ac.id">digilib.uin-suka.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://repository.ummat.ac.id">repository.ummat.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://repository.uinjambi.ac.id">repository.uinjambi.ac.id</a> Internet Source	<1 %

21	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="http://eprints.radenfatah.ac.id">eprints.radenfatah.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://mangwar.wordpress.com">mangwar.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://tanzillasalsabila.blogspot.com">tanzillasalsabila.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://repository.iain-manado.ac.id">repository.iain-manado.ac.id</a> Internet Source	<1 %
29	Uswatun Hidayah, Siti Quratul Ain. "Pengembangan Media Board Game Ular Tangga Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru", QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama, 2021 Publication	<1 %
30	<a href="http://adekhaerudin.files.wordpress.com">adekhaerudin.files.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %

31	<a href="http://ejournal.inzah.ac.id">ejournal.inzah.ac.id</a> Internet Source	<1 %
32	<a href="http://gambarmewarnai2019.blogspot.com">gambarmewarnai2019.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://mamikos.com">mamikos.com</a> Internet Source	<1 %
34	Sigit Widhi Atmoko, Fajar Cahyadi, Ikha Listyarini. "Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI", <i>Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI</i> , 2017 Publication	<1 %
35	Uswatun Hasanah. "PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) PADA TAMAN KANAK-KANAK SE-KOTA METRO", <i>AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak</i> , 2019 Publication	<1 %
36	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
37	<a href="http://www.takey.com">www.takey.com</a> Internet Source	<1 %
38	Nurmala R. "PENGEMBANGAN POCKET BOOK MATHEMATIC (POCKEMATH) BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA", <i>Proximal: Jurnal Penelitian</i>	<1 %

## Matematika dan Pendidikan Matematika, 2022

Publication

39	<a href="https://adibachtiarrahan.wordpress.com">adibachtiarrahan.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="https://batamclick.com">batamclick.com</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="https://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="https://www.scilit.net">www.scilit.net</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="https://jurnal.unimor.ac.id">jurnal.unimor.ac.id</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="https://kesehatanalami.co.id">kesehatanalami.co.id</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="https://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	<1 %
46	<a href="https://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	<1 %
47	<a href="https://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	<1 %
48	<a href="https://eprintslib.ummgl.ac.id">eprintslib.ummgl.ac.id</a> Internet Source	<1 %
49	<a href="https://kronologi.ppj.unp.ac.id">kronologi.ppj.unp.ac.id</a> Internet Source	<1 %

---

50 [library.walisongo.ac.id](http://library.walisongo.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

51 [repository.iainkudus.ac.id](http://repository.iainkudus.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

52 [repository.unikom.ac.id](http://repository.unikom.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

53 [stikesmuhla.ac.id](http://stikesmuhla.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

54 Moh. Solikul Hadi, M. Sayyidul Abrori, Dwi Noviatul Zahra. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8 PADA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADIS KELAS X SEMESTER GENAP DI MAN 1 YOGYAKARTA", At-Tajdid : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, 2020 <1 %  
Publication

---

55 Siti Kulsum Syifa Husnul Khotimah. "Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021 <1 %  
Publication

---

56 Tree Evriyanti, Erda Muhartati, Bony Irawan. "Profil Media Pembelajaran di SMP Negeri Se-Kecamatan Tanjungpinang Timur", Pedagogi Hayati, 2019 <1 %  
Publication

---

57	ejournal.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
58	ejournal.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
59	elangjawa-hidup.blogspot.com Internet Source	<1 %
60	journal.umpo.ac.id Internet Source	<1 %
61	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
62	www.aulad.org Internet Source	<1 %
63	www.bappenas.go.id Internet Source	<1 %
64	journal.um.ac.id Internet Source	<1 %
65	Khoirul Faizin. "PERMAINAN "ABC 5 DASAR" UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA ARAB", Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2020 Publication	<1 %
66	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
67	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	<1 %

---

68

repository.upi.edu  
Internet Source

<1 %

---

---

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On